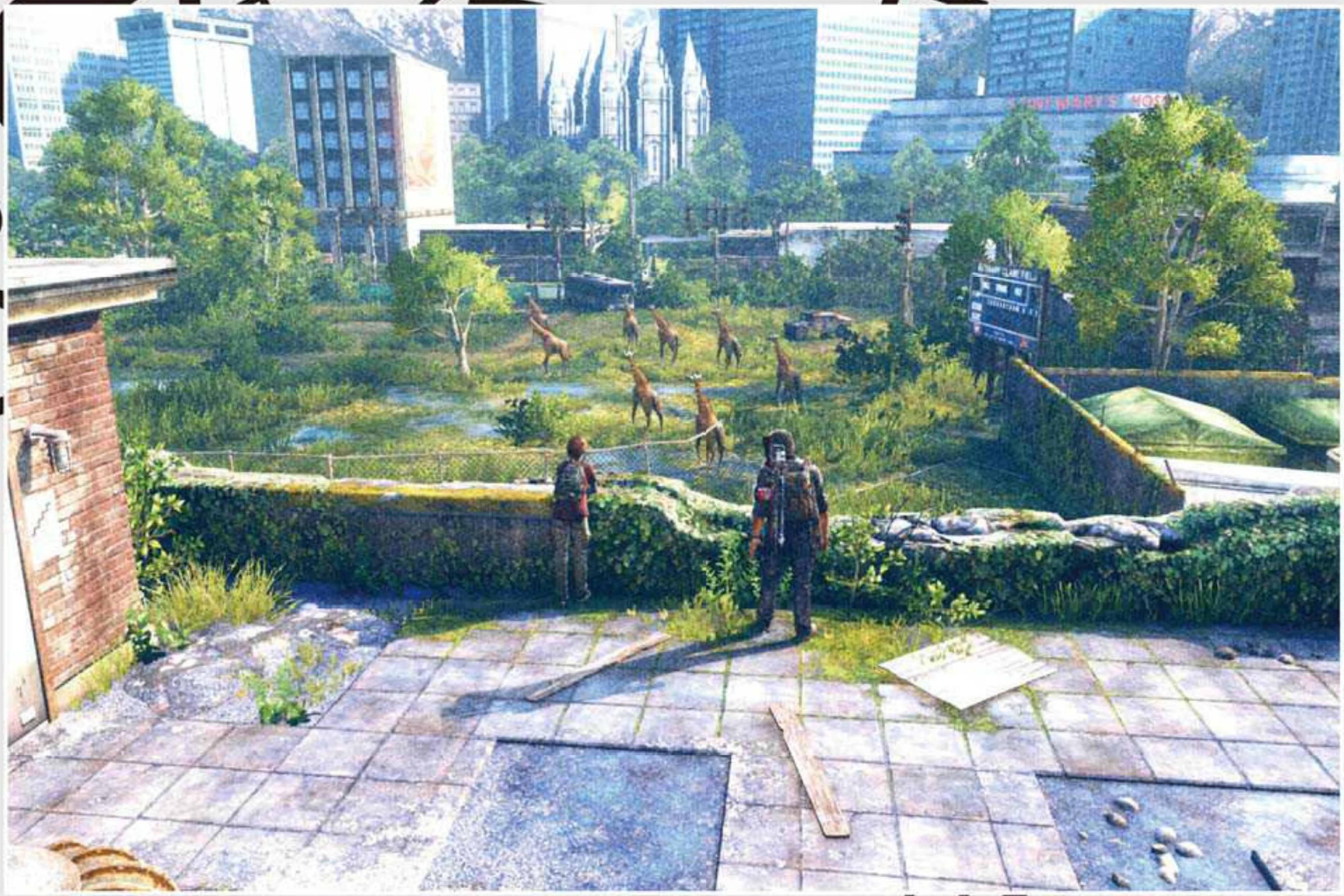
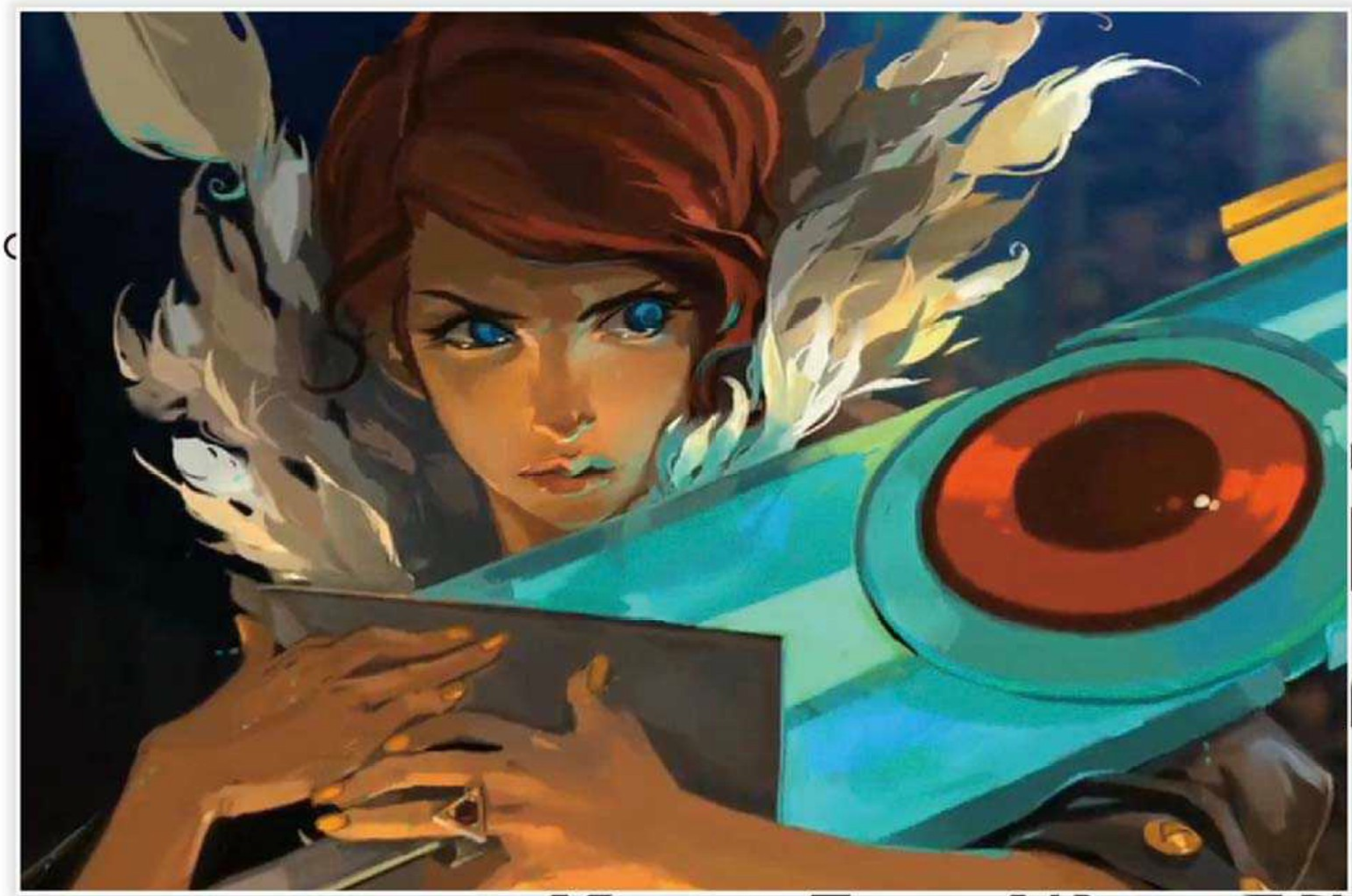
# PS4专辑

VOL.3

PS4 SPECIAL







# CONTENTS 目录

责任编辑：朱维怡　封面设计：anubis



健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。



# PLAYSTATION 4 PS4新闻中心 NEWS CENTRE



## 新闻聚焦 NEWS FOCUS

### 索尼卖楼盈利，PS4成主要赢利点




索尼集团日前公布了首季度（4~6月）财报，期间销售收入为1.8万亿日元，同比增长5.8%，并且实现了268亿日元的净利润。尽管如此，盈利的主要原因是卖地，索尼将其创业之地——御殿山地区的土地和大楼卖掉，获得了近150亿日元的净利润。索尼预计本财年将会有500亿日元的净亏损。

索尼集团盈利的另外一个重要功臣是PS4。该季度，SCE所属的游戏与网络服务部门实现了43亿日元的净利润，而去年同期为亏损164亿日元。毛利润从31亿日元大幅增长到257亿日元。索尼表示，游戏部门的业务增长主要是因为PS4畅销以及网络服务收入的持续增长。

该季度PSV、PSP和PSV TV的出货量总共是75万台，PS3与PS4的出货量总共是350万台，相比之下，比同期Xbox One和X360的出货量高三倍多。PS系游戏的季度出货量为8500万套，去年同期为6800万套。

### 索尼将提供1500万美元补偿2011 PSN黑客事件

2011年PSN遭黑客袭击而造成数千万用户资料泄露的事件震惊全球，成为史上最严重的黑客事件之一。之后索尼遭到了用户的联名起诉。这场



官司周旋了几年之后，近日索尼终于给出了补偿方案——索尼将提供1500万美元的补偿，以及各种免费网络内容。法官签署同意之后即可实施。

根据索尼的补偿方案，2011年时受该事件影响的用户，若未领取当时索尼提供的回归补偿，则此次可申领补偿，可从以下内容任选其二：一款免费的PS3或PSP游戏（从规定名单中选择）、一些PS3主题以及三个月的PS+服务。这些补偿内容先到先得，索尼发放了价值600万美元的内容之后即无法再申领。不过相关用户仍然可以申请一个月的免费PS+。

如果用户当时已经领取了回归补偿，也可从以上三种补偿内容中选择其一，同样是先到先得，发放价值满400万美元的内容之后即无法申请，不过同样可以申请一个月的免费PS+。

此外，用户如果有办法证明自己的身份信息因此次事件被盗用，将可获得2500美元的补偿。需要强调的是，以上补偿方案仅限美国地区，因为联合诉讼是在美国发起的，因此仅适用于美国。其他地区是否有补偿取决于索尼。

### EA利润大增，《极品飞车》今年首次缺席

EA近日公布了上个财年第四财季的收入情况，该季度净收入为11.23亿美元，去年同期为12.09亿美元。本季净利润达到了3.67亿美元，大大超出事先的预期。EA表示其在PS4和Xbox One平台上已占据了最高的市场份额（高达40%），这主要是因为《泰坦天降》和《FIFA 14》的热销。

EA财报发布之后，其股价直线飙升，当日升幅达16%。目前EA的股价已经提升到2008年金融危机之前的最高值。

在财报发布后面向投资者的会议中，EA表示今年将不会推出《极品飞车》新作。自2001年以来，EA每年都至少会推出一款《极品飞车》新作，今年是该系列首次缺席。EA表示本作开发商Ghost Games将用更长的时间打造出一个品质更高的新作。

此外，EA首席财务官Andrew Wilson透露，EA即将公开一款实用霜寒3引擎开发的大作，该作由EA最顶尖的团队打造。游戏将于今年第三财季发售，预计将会是一款超大作。

# 《宿命》将问鼎2014年游戏销量冠军？

咨询公司 Cowen and Company 的分析家 Doug Creutz 最近发布的一份报告中指出，Bungie 的《宿命》可能将成为 2014 年最畅销的游戏，销量预计在 1000 到 1500 万套之间，销售额 6 到 9 亿美元之间。

Creutz 的预测并非凭空想象，而是根据所谓的"Cowen 预约指数"，也就是从零售商获得的游戏预订量数据进行推测。Creutz 表示，《宿命》是过去 4 年来预约指数最高的游戏，从这一指标推断，其销量有望超越今年另一个最畅销游戏大热门——《COD 先进战争》。"Cowen 2014 电子游戏预约指数"五大游戏的另外三款是《光环 士官长合集》、《刺客信条 大革命》、《孤岛惊魂 4》。

预约指数是游戏销量的重要参考指标，不过也有一些影响因素。《宿命》预订量较高的一个重要原因，是预订本作就可以参与内测。

动视暴雪 CEO Bobby Kotick 曾表示，《宿命》的投资超过 5 亿美元。但是之后 Bungie 的 Eric Osborne 说："营销方面要问动视的人，单就开发成本而言，离 5 亿美元还远着呢。就算是把相关的营销成本乃至我们每个星期三吃的披萨饼都加起来，也远远没有 5 亿美元。"






# 游戏电视广告开支PS4远超X1

据调研机构 iSpot 的最新报告，今年前 5 个月，美国电子游戏产业在电视广告上的投入是 2 亿 2650 万美元，其中 PS4 与 Xbox One 是主力，两部主机今年都已投放了 8 支电视广告。

到今年 5 月底，PS 系主机在全美各大电视台已经投放了 5900 万美元的广告，主要是在福克斯、ESPN 和 Comedy Central 等频道，投放在热门赛事与电视节目时段。在 PS 系主机的广告中，效果最好的是"Greatness"广告，其中主要是各种顶尖游戏的镜头。光是这支 3 月份开始投放的广告，就花了 900 多万美元。

相比之下 Xbox One 在电视广告投入上少得多，同期投入为 3470 万美元。效果最好的广告是"All-in-One"，主要用于宣传 Xbox One 的各种功能。这支广告从 1 月份开始投放，花了 1210 万美元。每年游戏广告最集中的时期自然是第四季度，去年秋季，Xbox One 总共花费了 7360 万美元电视广告费，是所有游戏公司中最高的。

# 《GTA V》出货3300万，Rockstar次世代新作年内发售




Take-Two 于 5 月 13 日公布了上个财年的财报，确认《GTA V》全球出货量已达 3300 万套。在本作的推动下，Take-Two 全年收入突破 24 亿美元，比前年提高了 97%。净利润则从 3310 万美元提高到 5.1 亿美元。此外，《边境之地 2》的出货量也突破了 900 万套，《生化奇兵 无限》出货 600 万套。

在财报会上，Take-Two 首席执行官 Strauss Zelnick 透露，Rockstar 目前正在开发一款次世代游戏，将于本财年登陆 PS4/Xbox One，也就是 2015 年 3 月 31 日之前。预计本财年 Take-Two 的营收中，Rockstar 将贡献 45% 的比例。由此可以推测 Rockstar 的这款次世代游戏将会是一个高规格的重点大作。

# PS4已实现硬件盈利，最终利润将超越PS2




索尼集团 CEO 平井一夫日前在公司战略会议上表示，PS4 的硬件销售已经实现净利润。

与过去亏本卖主机、软件盈利的模式不同，PS4 一开始就制定了高于成本价的批发价格，不过在摊销了营销成本之后，仍然存在亏损。而现在 PS4 刚上市半年时间，已经实现硬件上的扭亏为盈，这在 PlayStation 主机历史上应该还是第一次。

另外，平井一夫透露超过一半的 PS4 用户已经注册了 PS+ 服务。目前索尼正在招募 PS Now 云游戏服务测试志愿者。在今年之内，索尼还将推出全新的云游戏电视服务。

最后，平井一夫表示，根据目前硬件销售和网络服务的发展趋势推断，PS4 最终产生的利润很可能超越 PS2。

情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

# 劲作直击 NEWS DIRECT

## 《铁拳7》解开三岛家族谜团



《铁拳》制作人原田胜弘近日透露了《铁拳7》的进一步内容。他表示本作将会有"非常详细的背景故事"，并且将会是三岛家族故事的完结篇，之前几作所留下的谜团都会解开。另外BNGI将邀请7名画师担当人设，分别是：岛崎麻里(代表作：《猎天使魔女》)、小崎裕介(代表作：《火炎之纹章 觉醒》、《英雄不再》)、Ninnin(代表作：《卡片战斗先导者》、《决斗大师》)、吉村健一郎(代表作：《极度混乱》)。本作的开场动画导演将由《苹果核战记》的荒牧伸志担任。

## 《生化危机》初代究极重制




Capcom宣布，NGC时代的经典之作《生化危机》重制版将再次高清化重制后登陆PS3、PS4、X360和Xbox One，预定于11月27日发售。

NGC时代的《生化危机》重制版，是当时任天堂与Capcom战略合作的产物，由NGC独占《生化危机》全系列。之后虽然《生化危机4》跨平台推出PS2版，但本作仍然保持NGC独占，成为PS系玩家的一大遗憾。此次的高清重制版将保持原作精髓，同时根据如今玩家的习惯，将玩法稍作变动。

## BNGI将全球发行史上最逼真赛车游戏



BNGI欧洲分公司于7月6日宣布，其已从Slightly Mad工作室获得《赛车计划》的全球发行权。本作预定于11月发售。

Slightly Mad工作室曾开发了《极品飞车变速》等游戏，这次他们集中全力制作的《赛车计划》被很多媒体赞誉为史上最逼真的赛车游戏，官方对本作的描述是"本星球上最逼真、最美丽、最紧张、技术最先进的赛车游戏"。本作的对应平台为Xbox One、PS4、PC、Steam OS和Wii U，Wii U版预计将于2015年发售。另外本作也将支持Oculus Rift和墨菲斯计划，实现最具临场感的赛车体验。

## SE公布次世代RPG新作，秋季发售

Square Enix日前公布了一款对应Xbox One和PS4的次世代动作RPG新作，但本作并非SE本社开发，而是出自CI Games公司，游戏名为《Lords of the Fallen》，预定于2014年10月31日发售。

在本作中，玩家扮演罪犯Harkyn，他得到了自我救赎的机会。与此同时，一个在上古时代被击败的邪神，带领他的军队卷土重来，袭击了人类的领地。刚刚从牢里释放的Karkyn，和他的恩师Kaslo一起踏上了阻止战争的征程。



# 新闻杂烩 VARIETY NEWS

## 《宿命》公测规模空前

动视暴雪与Bungie日前宣布，刚刚结束的《宿命》公测总共有463万8937名玩家参与。动视发行部CEO Eric Hirshberg说："这是本世代主机最大规模的公测，更是迄今为止参与公测人数最多的家用机原创新作。"

## 《未知海域》电影上映日确定

首部根据《未知海域》改编的电影确定将于2016年6月10日上映，用于替代原本计划于该日上映的《超凡蜘蛛侠3》，该片已决定延期到2018年上映。另外一部蜘蛛侠主题的电影《邪恶六人组》将于2016年底上映。

## SCE Santa Monica新LOGO

SCE旗下的Santa Monica工作室日前宣布起用新LOGO。这是该工作室员工们自己设计的LOGO，一年前就开始进行创意征集与设计。

# PS系再创亿级销量

索尼日前宣布，PS4、PS3 和 PSV 这三部主机的总销量已经突破 1 亿台。索尼表示 PlayStation 品牌仍然强劲，希望与周边制造商积极合作。

# 《宿命》PS4数字版支持预装

PS4 在 1.70 系统更新后加入了预装功能，而 Bungie 的《宿命》将会是第一款正式支持该功能的 PS4 游戏。索尼表示，今后在 PSN 上销售的很多游戏，都可以在订购之后自动预先下载安装，上市当日即可游玩。《宿命》的游玩开放时间是太平洋标准时间 9 月 9 日中午 12 点开始。预装功能在 PC 上非常普遍，而在家用机上才刚刚开始尝试。

# 《杀戮地带》工作室开发RPG新作?

"《杀戮地带》系列"开发商 Guerrilla Games 日前透露，他们正在开发一款全新原创游戏，制作人 Poria Torkan 说："现在正是兴奋时期，如果我透露了一个字，他们会杀了我的。"

本作将会是与《杀戮地带》完全不同的作品，有传闻称这是一款开放世界的 RPG，目前完成度还太低。

# COD两大工作室合并




开发了《托尼滑板》和《吉他英雄》的 Neversoft 将不复存在，今后将并入到《COD》工作室 Infinity Ward。在这次合并之后，Neversoft 的主管 Joel Jewett 和 Scott Pease 将会退休。

Activision CEO Eric Hirshberg 说："大家知道 Neversoft 和 IW 一起开发了《COD 幽灵》，在此过程中，我们发现两个工作室有很好的互补性。将其结合，能够成为一个超级工作室。"

# 《如龙》PS4/PS3新作开发中

世嘉近日宣布，面向 PS4/PS3 的《如龙》新作正在开发中。目前世嘉正在募集男性玩家，参与活动的男性玩家将有机会以"住民"或者"牛郎店招牌"的方式出现在本作中。此外作为系列惯例的女性角色投票也在进行中，将从 100 名性感女优中票选出前 10 名收录到游戏中。




# 角川书店收购FromSoftware

4 月 28 日，角川书店宣布收购 FromSoftware 80% 的股份，具体金额未公布。FromSoftware 近年来因为"《黑暗之魂》系列"而在西方国家声名鹊起，是日本游戏开发商中能在本世代主机逆势崛起的罕见案例。而角川书店则手握大量知名 IP，不过游戏开发实力较弱，此前代理发行了蚱蜢工作室的《链锯甜心》、《杀手已死》等游戏。




# 《最终幻想XIV》推动SE扭亏为盈

Square Enix 宣布其上财年净营业收入为 1550 亿日元，同比增长 4.8%；从前年的巨额亏损 137.14 亿日元扭转为净利润 65.98 亿日元。

Square Enix 扭亏为盈的主要原因是其数字业务稳健增长，营业额达到 945.7 亿日元，同比提高 5.7%。《最终幻想XIV 重生之境》的顺利推出是主要推动力，本作全球用户数已经超过 200 万。

传统零售游戏的表现并不理想，预计今年游戏销量将会减少 523 万套，总游戏销量预计为 1200 万套。这主要是因为 SE 在北美市场的游戏销量预计将从 820 万套大幅降低到 380 万套，日本从 460 万套降低到 340 万套，欧洲预计会从 408 万套提高到 480 万套。

# PS4手柄预留VR设计

索尼高级设计师 Jed Ashforth 日前透露，PS4 的 DualShock4 手柄其实在设计时已经考虑到与虚拟现实（VR）技术的配合，手柄顶部的发光条就是为 VR 而预先准备的，未来将与其"墨菲斯计划"头戴式 VR 眼镜搭配，用于 VR 侦测。

DualShock4 手柄的发光条可以调暗，但不能关闭，一些玩家抱怨电视屏幕会反射手柄上的光，让他们感到不适。Jed 希望玩家耐心期待，VR 与该手柄的配合会带来独特的体验。





# PS4 新作发售表

NEW GAME SCHEDULE




■战国无双 4




■宿命




■ FIFA 15




■中土 摩多之影

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2014 年 9 月** | | | | | |
| 4 日 | 战国无双 4 | 战国无双 4 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 9 日 | 宿命 | Destiny | Activision | 主视角射击 | 美版 |
| 18 日 | 欧米茄五重奏 | オメガクインテット | Compile Heart | 角色扮演 | 日版 |
| 23 日 | FIFA 15 | FIFA 15 | EA | 体育 | 中文版 |
| 23 日 | 迪士尼无限 2.0 漫威超级英雄 | Disney Infinity: Marvel Super Heroes – 2.0 Edition | Disney Interactive Studios | 动作冒险 | 美版 |
| 25 日 | 真・三国无双 7 帝国 | 真・三国无双 7 Empires | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 30 日 | 中土 摩多之影 | Middle–earth: Shadow of Mordor | WB Games | 角色扮演 | 美版 |
| 30 日 | 福尔摩斯的罪与罚 | Sherlock Holmes: Crimes & Punishments | Focus Home Interactive | 动作冒险 | 美版 |
| **2014 年 10 月** | | | | | |
| 7 日 | 异形 隔离 | Alien: Isolation | SEGA | 动作冒险 | 美版 |
| 7 日 | 驾驶俱乐部 | DRIVECLUB | SCE | 竞速 | 美版 |
| 7 日 | NBA Live 15 | NBA Live 15 | EA | 体育 | 美版 |
| 7 日 | NBA 2K15 | NBA 2K15 | 2K Games | 体育 | 美版 |
| 14 日 | 行尸走肉 年度版 | The Walking Dead: A Telltale Games Series – Game of the Year Edition | Telltale Games | 文字冒险 | 美版 |
| 21 日 | 行尸走肉 第二季 | The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series | Telltale Games | 文字冒险 | 美版 |
| 14 日 | 邪恶深处 | The Evil Within | Bethesda Softworks | 动作冒险 | 美版 |
| 15 日 | 邪恶深处 | The Evil Within | Bethesda Softworks | 动作冒险 | 中文版 |
| 21 日 | 跳舞吧 2015 | Just Dance 2015 | Ubisoft | 音乐 | 美版 |
| 28 日 | WWE 2K15 | WWE 2K15 | 2K Games | 体育 | 美版 |
| 28 日 | 堕落之主 | Lords of the Fallen | BNGI | 动作冒险 | 美版 |
| 30 日 | 御姐武戏 Z2 混沌 | お姉チャンバラ Z2 ～カオス～ | D3 Publisher | 动作 | 美版 |
| **2014 年 11 月** | | | | | |
| 4 日 | COD 先进战争 | Call Of Duty Advanced Warfare | Activision | 主视角射击 | 美版 |
| 4 日 | 疯兔入侵 | Rabbids Invasion | Ubisoft | 动作 | 美版 |
| 11 日 | 刺客信条 大革命 | Assassin's Creed Unity | Ubisoft | 动作冒险 | 美版 |
| 11 日 | 飙酷车神 | The Crew | Ubisoft | 竞速 | 美版 |
| 18 日 | 龙之世纪 宗教审判 | Dragon Age: Inquisition | EA | 角色扮演 | 美版 |
| 18 日 | 小小大星球 3 | LittleBigPlanet 3 | SCE | 平台动作 | 美版 |
| 18 日 | 孤岛惊魂 4 | Far Cry 4 | Ubisoft | 主视角射击 | 美版 |
| 11 月内 | 刺客信条 大革命 | Assassin's Creed Unity | Ubisoft | 动作冒险 | 中文版 |
| 11 月内 | 真・三国无双 7 帝国 | 真・三国无双 7 帝王传 | Koei Tecmo | 动作 | 中文版 |
| **2014 年 12 月** | | | | | |
| 4 日 | 罪恶装备 Xrd SIGN | Guilty Gear Xrd –SIGN– | Arc System Works | 格斗 | 日版 |
| 9 日 | 劳拉与奥西里斯神庙 | Lara Croft and the Temple of Osiris | Square Enix | 动作冒险 | 美版 |

# 透视PS4 高清复刻狂潮

文 清国清城 编 时雨 美编 anubis

"HD Remastered"成为今年电视游戏市场的绝对热门词汇。"Remaster"这个词原本出现于唱片业，指的是将旧唱片进行重新灌录之后再版发行。在游戏业界，Remaster这个词原本并不常见。将旧机种上的游戏搬到新主机上，这是历代主机都必不可少的做法。但是过去每一代主机的性能进化巨大，跨一个主机世代游戏画面就有天翻地覆的变化，在大部分情况下，旧机种上的版本素材几乎完全无法在新机种上使用，所以只能重新制作。因此过去的这种翻新制作更多的是叫"Remake（重制）"。

自从进入到PS3世代，主机性能的进化变得不那么明显，PS2世代的美术素材进行一定的优化之后，也可以在PS3上使用。于是这种以原有素材为主进行的翻新的游戏，就不能再叫重制，"HD Remastered"才是对它们的精确表示。也就是将原有素材进行翻新之后，变成高清化的版本。相应的，用中文表述的话，"高清重制版"显然欠妥，更合适的描述应该是"高清复刻版"。

在PS3时代，SCE率先推动了高清复刻潮流，其中最具代表性的《战神合集》销量超过250万套，《ICO& 汪达与巨像合集》销量也突破百万。这些游戏的成功大大促进了第三方进行高清复刻的热情，"HD Remastered"风靡一时。微软与任天堂也纷纷跟进，《光环》、《塞尔达传说》等大作的高清复刻版都大获成功。

进入PS4时代后，游戏画面从720P提升到1080P，画面的提升程度比过去更不明显。而从另一个角度来说，PS3的游戏美术素材也就更适合在PS4上沿用。当初由于PS3的内存与性能限制，大部分游戏的画面都要经过大幅度压缩之后才能符合硬件要求。开发商直接使用原素材即可进行高清复刻，需要优化的地方不多。PS3时代的很多游戏中，游戏角色或者汽车建模都会有高模和低模两个版本，大部分情况下玩家看到的只是低精度模型，只有在过场动画或者近距离特写时才使用高精度模型。在PS4的高清复刻版中，就可以全程使用高模。加上画面解析度提升到1080P，帧数提高到60，瞬间给人以完全提升的视觉感受。

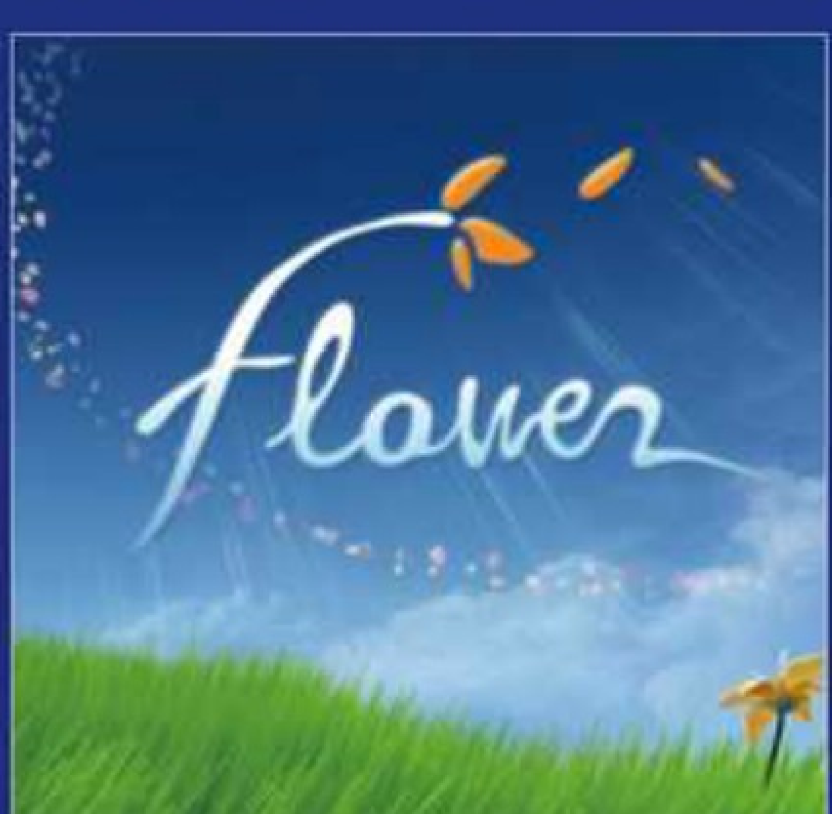
由于本世代主机普遍无法向下兼容，这也给高清复刻的流行创造了条件。索尼曾经表示，根据他们的统计，一半以上的PS4用户没有买过PS3。这部分玩家有的来自任天堂阵营，有的来自微软阵营，有的是流失多年的电视游戏玩家，还有一些是全新的主机玩家。对于他们来说，PS3时代大量的独占游戏从未玩过，高清复刻是领略这些经典大作魅力的最佳选择。

从商业角度考虑，高清复刻成本低廉，几乎是稳赚不赔的生意。对于索尼来说，还有另外一层重要意义：那就是能够填补大作真空期。PS4时代的新作开发成本更高，制作规模更大，这就意味着大作数量会大大减少。为了避免游戏断档，用高清复刻游戏填补真空期对于厂商和玩家都是双赢。《最后生还者》、《横行霸道Ⅴ》、《生化危机》等游戏的高清复刻版公布之后，都获得了玩家的一片好评。当前还缺乏全新大作的PS4，早早地迎来了高清复刻狂潮。而这仅仅是开始，可以预见，未来在传统淡季期间，将会有更多高清复刻游戏填补空缺。

## 花
### Flower
### "生如夏花般灿烂"

发售日：2013年11月15日

PS4的第一款高清复刻游戏就是华人制作人陈星汉制作的《花》，这多少有些令人意外。一个PSN的独立游戏，有进行高清复刻的必要吗？直到玩家进入到复刻版的《花》，才会明白这款简单而美丽的游戏还可以更美！与其说这是一款游戏，倒不如说是用来展示PS4之美的展示软件。此外，本作进化的也不仅仅是画面。由于PS4手柄的动作感应精度更高，因此操作体验也得以大幅提升。更重要的是，它向所有已经购买了《花》的玩家免费提供！正因如此，它获得了所有媒体的一致好评，IGN给予9.5分的评价，比PS3的原版还高出0.5分。在《最后生还者 重制版》发售之前，本作是PS4得分最高的游戏，平均分达到91分！

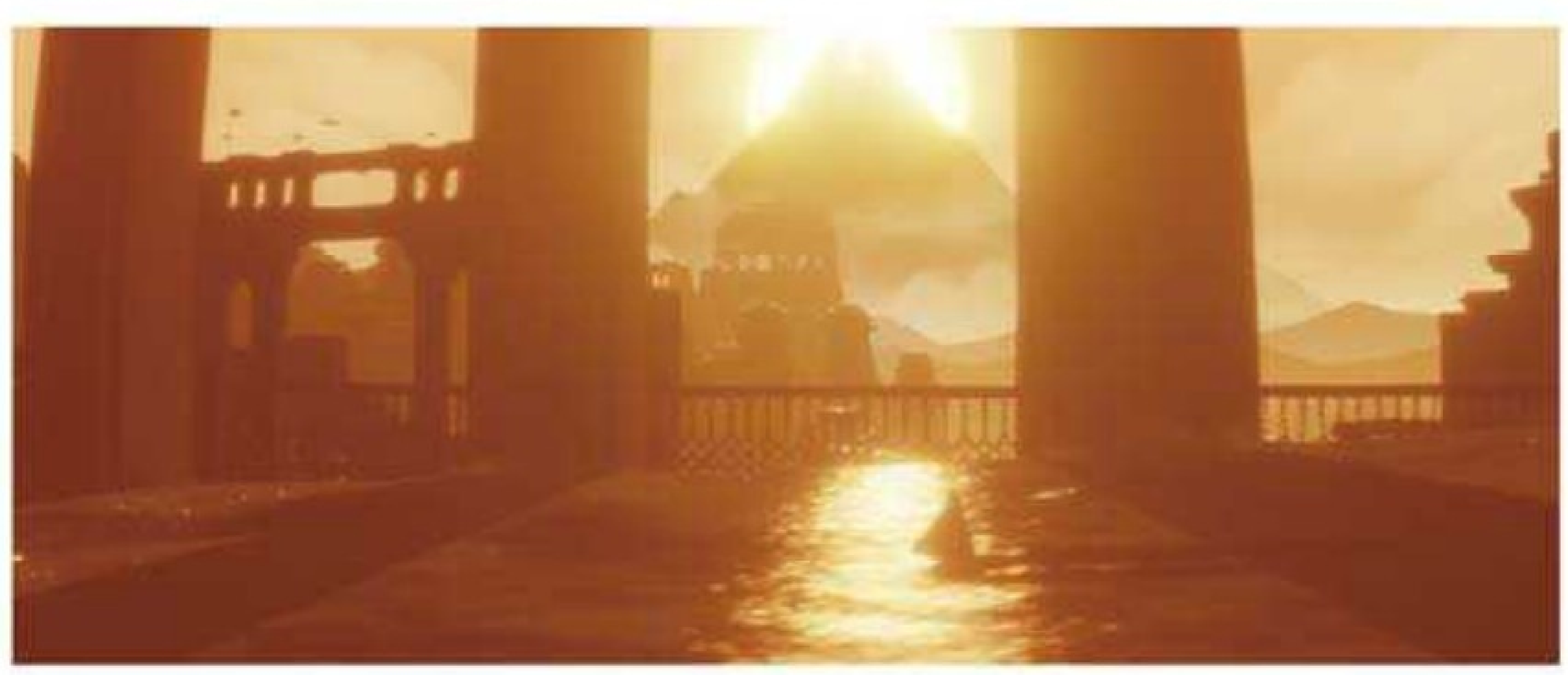



## 接下来是……
## 行
### Journey

发售日：2014年内

在2014年8月举办的科隆GAMESCOM游戏展期间，索尼正式确定将推出《行》的高清复刻版，本作由Tricky Pixels制作。

陈星汉的《行》是PS3时代媒体评价最高的独立游戏，代表了陈星汉个人的最高成就。本作获得第16届DICE大奖的8项大奖，包括最具分量的"年度最佳游戏"。它还获得了英国电影与电视艺术协会的5项大奖、游戏开发者大会的6项大奖（包括年度最佳游戏奖）。它也是首个获得日本游戏大赏"最佳游戏设计大奖"的华人作品。其音乐更是成为首款获得格莱美最佳音乐奖提名的游戏音乐。



# 古墓丽影 终极版

## Tomb Raider: Definitive Edition

### “还我海飞丝”

发售日：2014年1月28日

重生的《古墓丽影》在2013年发售后获得各界绝赞。不过让家用机玩家不大爽的是，游戏发售前的宣传视频里，劳拉那用海飞丝洗过的一头秀发跑哪儿去了？我们看到的仍有明显块状的头发，那丝丝分明的柔滑发丝仅属于PC玩家。受主机性能限制，使用TressFX实现的飘逸发丝无法在家用机版中呈现。不要小看这一头发丝，在游戏中的大多数时候，我们看到的是劳拉的马尾辫而不是她的脸。头发的出镜率比游戏中的任何一张脸、任何一个道具都要高。我们盯着这头秀发看了几十个小时，凭什么拿走我们的海飞丝？！

《古墓丽影》发售10个月后，囊括全部DLC、添加海飞丝的《古墓丽影 终极版》终于与PS4玩家见面。1080p的原生解析度、60帧丝般顺滑的画面，对秀发的展示成为宣传视频的重点。Metacritic统计的本作综合评分为85分，媒体对所有未玩过原作的玩家一致推荐。本作在英国发售时还登上了销量榜首位。无论如何，对于没买过原作的玩家，《古墓丽影 终极版》堪称良心之作，但若买过原作，那就是花50美元买瓶海飞丝……如果不差钱的话，看着更舒心一点总是更好的。



# 最后生还者 重制版

## The Last of Us Remastered

### “好性感的胡渣！拍照留念一下！”

发售日：2014年7月29日



2013年的年度游戏、获得70多项业界大奖的《最后生还者》，在玩家压倒性的好评中推出了复刻版。一个完美的艺术品，值得以最完美的状态让人去收藏。《最后生还者 重制版》照例实现1080p/60fps，贴图细节号称增加四倍，阴影贴图解析度提升到两倍。此外还有更远的场景可视距离，以及更好的微颗粒效果。不过场景本身的美术素材没有做任何强化，也没有多边形数量的提高。但《最后生还者》本就是一款突破上世代极限之作，高清复刻之后，在目前已发售的PS4游戏中也可算画面上乘之作。顽皮狗对本作的画面充满自信，以至于专门添加了一个拍照模式，并成为游戏宣传方面的一个大杀器。游戏发售后，网友铺天盖地的主动发布自己创作的照片，成为了无数个活广告。

PS3的《最后生还者》因为主机性能限制，在很多地方还是进行了妥协。而PS4版让玩家不再有遗憾，至截稿日，本作的媒体平均打分高达96分，位居PS4游戏第一位！

《最后生还者》的销量已经超过700万套，复刻版应该也能贡献70万套以上的销量，最后两个版本的销量有望突破800万套。虽然顽皮狗曾表示《最后生还者》的故事是完整的，没有续作的打算。但是随着游戏销量的不断提高，顽皮狗的几位制作人已经松口，暗示可能会以全新的故事和角色，创造一个与原作并无关联的续作。另外索尼已经确定会与Screen Gems合作拍摄《最后生还者》电影版，制作人Neil Druckmann亲自写剧本，《权力的游戏》中Arya Stark的饰演者Maisie Williams出演Ellie。显然索尼将会继续把这个已经十分值钱的IP做下去。

# 接下来也许是……

## 未知海域 德雷克三部曲

《最后生还者 重制版》公布之后，顽皮狗的PS3时代代表作“《未知海域》系列”也被提上了议事日程。顽皮狗方面已明确表示，《未知海域》完全有可能高清化登陆PS4，SCE全球工作室总裁吉田修平说：“《未知海域》是在本世代重新发布的很好选择。”

与《最后生还者》一样，《未知海域2》和《未知海域3》都代表了PS3的极限，其原素材都可以满足PS4的1080p解析度需求。对于错过了PS3时代的那部分PS4玩家来说，这是一个绝对不能错过的游戏系列。在《未知海域4》发售之前，有必要先出个三部曲高清合集作为预热。此外，目前顽皮狗正在用全新引擎打造《未知海域4》，用高清复刻版先练练手也是常见的做法。此外微软推出的高清化《光环 士官长合集》也将刺激索尼将“《未知海域》系列”高清化。微软将《光环 士官长合集》作为《光环5》的预热游戏，自公布以来好评如潮，成为微软今年年末的杀手锏。用《未知海域》三部曲对抗《光环 士官长合集》，这将是让玩家振奋的梦幻对决。

《未知海域》的德雷克三部曲目前累计销量已超过1700万套，是索尼在PS3时代最成功的原创游戏系列。但是今年初爆发的顽皮狗大离职事件，导致《未知海域》开发团队元气大伤，包括灵魂人物Amy Hennig、创意总监Justin Richmond、主美Brian Karis等多名核心成员离职。这也给《未知海域4》的开发留下了阴影。按目前《未知海域》组的处境，应该是无力同时开发《未知海域4》和三部曲高清复刻版，因此可能会外包给其他工作室开发。



# 横行霸道V

## Grand Theft Auto V

### “提升的不止是解析度，更是密度”

发售日：2014年11月14日

3400万套！这是《横行霸道V》迄今为止的累计游戏销量。它已成为历史上第一款超越3000万销量的非任天堂游戏。考虑到任天堂的大部分顶级畅销大作都采用了硬件同捆销售策略，《横行霸道V》可说是史上纯软件销售量最高的电视游戏。这个销量数字还将不断攀升，并在今年11月迎来一次大提升——PC、PS4和Xbox One版《横行霸道V》发售后，有望冲击4000万套销量大关！

与其他的高清复刻版游戏不同，《横行霸道V》的PS4版将更加厚道，并非单纯提升画面解析度和帧率，而是要将整个沙箱世界变得更加生动真实。为了做到这一点，Rockstar并不需要重新制作素材，只要让道路上有更多的车、更多的人，整个城市就会显得更加生机勃勃。从Rockstar发布的预告片来看，本作不仅是道路上的汽车与人口密度更大，“场景密度”也将更高，比如路上的树木更多、树上的枝叶更茂密、草坪的草叶更浓密（在一些原本空白的地方也增加了草坪）。人或者车碰到枝叶时，会看到更真实的物理反应，水的视觉与物理效果也明显更真实。除了城市场景外，郊外也变得更栩栩如生，增加了不少的动物，还有全新的“乡民”类NPC。

在各种物体的细节全面提升的同



时，整体画面的可视距离也大幅提高。《GTA4》的PC版有一个可视距离选项，只要玩家的电脑性能够强，可以将可视距离调到无限远。《GTA5》PS4版也将会有极为可观的远距离场景，远处物体的细节都非常到位。场景密度的提高，加上更远的可视距离，将会带来极为真实的城市全景。从预告片中也可以看出，场景中动态光源的数量也大大增加。此外景深效果的加入也使得整个画面的电影感大大增强。

与高配置PC相比，PS4仍然性能有限，育碧的《看门狗》都不得不将家用机版的画面缩水。有人将PC版的隐藏文件解锁之后，发现其实际画面还可以更逼真得多。《GTA5》的PS4版画面肯定也无法与特效全开的PC版相比，不过它仍将成为无可置疑的本年度最强沙箱游戏。也许下一个能够超越它的只有《GTA6》。

## 生化危机 高清复刻版
### Resident Evil: HD Remaster
### “回眸一笑倾众生”

发售日：2014年11月27日

2001年，CAPCOM的“生化危机独占事件”震惊业界。在三上真司的坚持之下，CAPCOM与任天堂达成合作协议，由NGC独占《生化危机》全系列。除了为NGC开发独占的《生化危机0》和《生化危机4》之外，还带来了一款诚意满满的《生化危机》重制版。用当时三上真司的说法，本作大约70%的内容与原作不同。CAPCOM研发了全新的引擎，画面在当时可谓惊艳，可以说是固定视点式游戏的画面顶点。本作在内容和玩法上的修改也获得了媒体绝赞，当时媒体平均分高达91分，被Gamespot赞誉为“《生化危机》史上最强作”，IGN赞誉其为“画面最好、气氛最足、最恐怖的游戏”。虽然当时NGC出货量不高，本作最后还是销售了135万套。对于一款重制版游戏来说，其实是非常不错的成绩。不过相对于当时CAPCOM的投入以及预期值来说，还是未能达标。三上真司后来承认本作“在商业上是失败的”。

2012年IGN主编Casamassina在经典游戏回顾中说：“今天来看，本作仍然是绝对惊艳的，我敢说不比现在做的续作差。”如今这款享有盛名的“古典《生化危机》最强作”终于重出江湖。经过了12年，它直接跳过PS3/X360时代，以1080p/60fps的全高清形态登陆PS4，消息公布后全球生化迷欢呼。当年因为没有NGC而错过的一代神作终于回归，除了画面全面高清化之外，也将根据如今玩家的习惯，对玩法进行一定的修改，其精华将完美保留。从目前公布的截图来看，游戏中的3D建模确实精细了许多，不过静态CG背景原素材分辨率不足，与过去很多同类游戏的复刻版一样，人物与场景之间存在违和感是在所难免的。无论如何，在本作之后，我们更可以满怀信心地期待《生化危机0》的高清复刻了。



## 最终幻想 零式 高清复刻版
### Final Fantasy Type-0 HD
### “旧貌换新颜，全靠洗剪吹”

发售日：未定

8年前Square Enix公布手机版《最终幻想Agito XⅢ》时，PS3尚未发售，你能想象到8年后的今天，它居然会变成一款PS4游戏？8年来，《COD2》进化到了《先进战争》，《波斯王子》进化到了《刺客信条 大革命》，而SE的游戏画面仍然8年如一日。“《最终幻想XⅢ》系列”至今未完结。SE更是早已从当年的高品质代名词变成了“业界毒瘤”、“手游大厂”。以SE如今的作风，任何素材都要充分利用，榨取最大经济价值。家用机版做完做掌机版，掌机版出完出手游版，手游版做完还可以出个页游版……尽管如此，《最终幻想 零式 高清复刻版》的公布还是很令人惊讶——从PSP复刻到PS4，这跨度有点儿大！

《最终幻想Agito XⅢ》当年初公布时对应平台是日本的手机，当时还是功能机时代，iPhone尚未诞生。之后它更名为《最终幻想 零式》，变成了一款PSP游戏。之后随着智能手机的崛起，SE又推出了一款前传性质的《最终幻想Agito》。兜了这么一大圈，为何《最终幻想 零式 复刻版》选择了次世代主机而不是PSV？关键原因应该是考虑到欧美市场。因为掌机平台在欧美销量惨淡，玩过PSP版原作的玩家不多，而目前PS4和X1在欧美热销，借此东风可提升游戏销量。还有一个疑问是，为何《FF》的第一个次世代高清复刻版选择了“零式”而不是《最终幻想XⅢ》？也许SE也知道该系列接连三款游戏已经将玩家的兴趣透支殆尽。人要脸树要皮，再对这款系列史上最差评价的游戏进行翻炒，真可能成为一个自砸招牌的行为。话虽如此，“闪电三部曲 高清复刻版”这种东西，SE是断然做得出来的，至少它登陆PS4的几率比《最终幻想XV》高得多。考虑到目前日本家用机市场一潭死水的现状，PS4时代还会不会有《最终幻想》正统续作需要打一个大大的问号。



## 接下来也许是……
## 生化危机0

只要《生化危机 高清复刻版》有盈利，《生化危机0 高清复刻版》几乎是不可避免的，它甚至可能已经在开发中了。运作发售于2012年11月12日，是当年NGC的年末商战重头戏，全球销量也达到了125万套，不过媒体评价远低于《生化危机》。

如其名所示，本作故事发生在《生化危机》一代之前，STARS的B队在前往浣熊市郊调查离奇杀人事件时，飞机失控坠落。队员雷蓓卡在调查过程中发现了一辆侧翻的火车，并遭遇有机生物兵器（BOW），以及涉嫌杀害23人而被判死刑的海军陆战队少尉比利……本作的最特别之处是玩家需要在雷蓓卡和比利之间不断切换操作，谜题设计上根据两人的特点，可谓环环相扣。



## 接下来也许是……
## 危机之源 最终幻想Ⅶ

如果《最终幻想 零式 复刻版》出现的理由，是让欧美玩家补完PSP时代遗漏的经典，那么有什么理由错过《FF》在PSP时代最经典之作——《危机之源 最终幻想Ⅶ》。比起出身自“《最终幻想XⅢ》系列”计划的《最终幻想 零式》，《危机之源 最终幻想Ⅶ》的号召力要大得多，毕竟《最终幻想Ⅶ》在欧美有着广泛的群众基础。本作PSP版原作曾在欧美销售了200万套，是北美最畅销的PSP游戏之一。

《最终幻想Ⅶ》高清版已经被呼吁了8年，也许我们这辈子都看不到这款游戏的重生，但或许还有机会玩到高清化的《危机之源 最终幻想Ⅶ》。虽然PSP原版的素材很难直接使用，不过毕竟还有电影版《最终幻想Ⅶ 再临之子》的素材可用。可以说从市场潜力到制作层面，这都是一款相当靠谱的游戏。



## 接下来也许是……
# 最终幻想Ⅻ 高清复刻版

PS3/PSV 的《最终幻想 X I X – 2 高清重制版》两个版本销量超过 140 万套，远远超过了《闪电归来 最终幻想 X Ⅲ》。如此傲人成绩，预示着 SE 一定会故技重施。万众期待的《最终幻想Ⅶ》势必将会高清化。目前看来，本作在 2014 年发售的可能性不高，而如果是 2015 年发售，推出 PS4 版的可能性高于 PS3 版。



《最终幻想Ⅻ》被很多玩家认为是“《FF》系列”在技术与制作规模上的顶点，之后的“《最终幻想 X Ⅲ》系列”也未能超越。本作曾被日本游戏大奖评为最优秀游戏，也是首款获得《FAMI 通》满分评价的《FF》，《EDGE》杂志也认为其当属“《FF》系列”的最强作，IGN 也将其评为 PS2 最佳 RPG。《2009 版吉尼斯世界纪录玩家版》将其评为史上 50 款最佳家用机游戏第八名，在“《FF》系列”中排名首位。也许称之为 JRPG 的顶点之作也并无不妥，本作之后 SE 就一直在走下坡路。

# 瑞奇与叮当 重制版
## Ratchet & Clank Remake
## “真重制，可操控的CG电影”

发售日：2015 年

在今年的索尼 E3 展前发布会上，公布了《瑞奇与叮当》的两个新作品，一个是电影版，还有一个是一代原作的 PS4 重制版。两部作品都将于 2015 年发售。

Insomniac Games 曾经是与顽皮狗齐名的 SCE 两大名将，为 PS 系主机打造了《小龙斯派罗》、《瑞奇与叮当》、《抵抗》等游戏系列。顽皮狗被 SCE 收购，而 Insomniac 继续保持独立身份。但是在 PS3 时代，顽皮狗成长为顶尖工作室，而 Insomniac 的《抵抗》可谓家道中落，最后沦为一个三流游戏。进入 PS4 世代后，Insomniac 选择与微软合作，打造了 Xbox One 独占的《日暮镇狂欢》。不过 Insomniac 与 SCE 的合作不会就此结束。将于 2015 年上半年发售的《瑞奇与叮当》重制版，目标是成为一部真正可以操作的 CG 电影。原作的多位核心制作人员都参与了本作的开发，包括主策划 Brian Allgeier。

由于是从 PS2 移植过来的游戏，原素材已难以使用。因此这款 PS4 版并非复刻，而是真正的重制，大部分美术素材都重新制作，并且根据如今玩家的习惯，在游戏玩法上也重新制作。Insomniac 表示本作将成为市面上最顶级的 PS4 游戏。



## 接下来也许是……
# 瑞奇与叮当 重制版

既然《瑞奇与叮当》迎来了重制版，SCE 没理由错过《杰克与达斯特》这个兄弟之作。几年前顽皮狗成立了两个项目组，一个负责“《未知海域》系列”，一个开发新作。后者原打算开发 PS3 的《杰克与达斯特》，但结果是开发方向朝着真实系推进，最后变成了《最后生还者》。当前的顽皮狗亲自开发《杰克与达斯特》重制版的可能性很低，不过顽皮狗方面表示不排除在 PS4 出现《杰克与达斯特》新作的可能，也许会由其他工作室负责制作，最节省成本的方式是直接使用《瑞奇与叮当 重制版》的引擎——当年在 PS2 时代这两大游戏系列也是共享引擎。



# 无间龙头
## Sleeping Dogs
## “港版 GTA 高清化”

发售日：2014 年 10 月 10 日

经过了几个月的传闻之后，Square Enix 正式确认《无间龙头》将会高清复刻，定名为《无间龙头 终极版》。本作将包含原作的全部 24 个 DLC 内容，包括在加长剧情的“蛇年”以及恐怖主题的“北点噩梦”。本作高级制作人 Dan Sochan 表示，本作不仅仅是将画面解析度提高到 1080p，更听取了玩家的意见，对游戏内容进行了一些调整，香港的街市氛围将更逼真，音效也进行了改良。

《无间龙头》原名《真实犯罪 香港》，原本是由动视暴雪获得发行权，但是在中期评估时被放弃，SE 高价接手发行权。当时 SE 发言人曾说：“真不明白为什么动视会放弃一个这么有潜力的游戏。”然而事实证明动视对其商业前景的判断不无道理。原 SE 社长和田洋一曾表示《无间龙头》未达到 SE 的销量预期，首月 150 万套的销量无法回收其高昂的成本。不过本作的媒体评价很高，游戏本身的高品质不容置疑。

本作是一款以香港为背景的 GTA 式游戏，同时融入了香港武打片的动作要素，并以电影《无间道》为剧情灵感，讲述卧底警探沈威打入三合会组织新安义。与其他沙箱游戏相比，本作使用的自由格斗系统，有着更流畅的战斗，并可利用环境杀敌。RPG、技能学习等要素的加入，使其游戏性大增。



## 接下来也许是……
# 杀手 47 赦免

与《无间龙头》一样，《杀手 47 赦免》也是一款大获好评但在销量上让 SE 感到失望的游戏，尽管它销售了 360 万套。既然《无间龙头》可以有高清复刻版，那么《杀手 47 赦免》复刻的可能性也很高。SE 旗下的 IO Interactive 和蒙特利尔工作室同时负责“《杀手 47》系列”的开发，可见其对此 IP 之重视。在系列新作发售之前，可能会迎来复刻版。



# 质量效应 三部曲
## Mass Effect Trilogy HD Remaster

BioWare 总经理 Aaryn Flynn 曾在今年初表示，《质量效应》三部曲登陆 PS4/X1 的计划已经在探讨中。目前“《质量效应》系列”的开发工作已经交给了 BioWare 蒙特利尔工作室，而原开发组 Bioware 埃德蒙顿正在开发一个全新系列。《质量效应 4》已经在开发中，但剧情与谢帕德船长以及之前几座的故事并无关联。据传该作已经开发到了可玩状态。

《质量效应》原本是微软资助 BioWare 开发的 X360 独占游戏，后

来BioWare被EA收购，该系列得以跨平台到PS3。系列最新作将使用EA的次世代大作统一引擎"寒霜3"，复刻版或将使用寒霜系列引擎。



## 潜龙谍影4
## Metal Gear Solid 4

高清复刻或重制，是"《MGS》系列"的传统，从NGC的一代重制版，到二代和三代的高清复刻合集，Konami的炒冷饭行为从未间断。由于次世代游戏的开发周期漫长，《潜龙谍影V 幻痛》能否在2015年内发售还是一个谜，因此再次以高清复刻版填补空缺成为可能。

在上一次主机大战中，大部分原定PS3独占的游戏后来都变成了跨平台，最后坚守到底的第三方独占大作只有《潜龙谍影4》，这也成为很多X360玩家的遗憾。这部分玩家数量众多，也就意味着《潜龙谍影4 高清复刻版》的市场潜力巨大。无论他们是升级到Xbox One，还是变成了PS4玩家，都只有通过高清复刻版才能弥补当年的遗憾。



## 上古卷轴V 天际
## The Elder Scrolls V : Skyrim

最近《上古卷轴V 天际》MOD社区发起的"人像摄影大赛"，使得这款已经发售三年的游戏再次成为人们关注的热点。所谓的人像摄影，就是通过MOD的方式，将游戏中的人物建模替换成自己加工后的高精细度建模，展现出前所未有的逼真程度。这些截图，不禁令人对《上古卷轴V》的高清复刻版充满期待。"《上古卷轴》系列"向来是MOD爱好者们热衷的游戏，近3年来，MOD达人们为《上古卷轴V》创造了不计其数的新内容，其中也有大量的高清素材，早在游戏发售一个月之后，网友Z4G4就发布了游戏场景的高清贴图包，将游戏中80%的地形贴图都替换成高清版。可以说将《上古卷轴V》做成PS4高清复刻版的可行性很高。



Bethesda Softworks曾于2013年6月宣布，《上古卷轴V》各机种累计销量已超过2000万套，成为史上销量最高的RPG，也是惟一一款销量超过2000万套的RPG。其中PC版因MOD社区的活跃，不断有新内容出现提升玩家的活跃度，家用机版可通过高清复刻，增添大量新内容，进一步挖掘市场潜力。

## 战神系列
## God of War Ⅱ /God of War: Ascension

今年E3展最让PS系玩家失望的，大概就是《战神》的缺席。由于SCE Santa Monica工作室的人事变动，《战神》新作至今完成度不高，未达到可对外公布的状态。不过在新作到来之前，可能会有一个将《战神Ⅲ》和《战神 超凡》进行高清化的复刻版。这两款史诗级动作游戏，有太多需要用1080p/60fps完美呈现的大场面，也是一个能向PS系平台初次拥有者们展现大索尼实力的典范之作。在一些国外网站的PS4高清复刻游戏期待度调查中，《未知海域》和《战神》系列分别位居第一和第二名。



## 暴雨
## Heavy Rain

与《最后生还者》一样，《暴雨》也是一款极其重视人物演出的游戏，为了逼真刻画人物的内心情感，制作了极精细的人物面部特写建模，如果将这些建模变成实际游戏中的标准配备，加上1080p/60fps的画面，再加上一些优化的特效处理，并利用PS4手柄更精准的体感操作，《暴雨》将带给玩家焕然一新的游戏感受。对于从未拥有PS3的那一半PS4玩家，这将是一个难得一遇的游戏体验。而即使是玩过原作的玩家，在更完美的画面中，做出与曾经不一样的选择，体验人生的另一种可能，不也是一段令人感动的经历吗?



当SCEE的总裁吉姆·瑞恩踌躇满志地走上了莱恩公园议会厅二楼的大舞台时，所有在台下的观众都知道，肯定又有关于PS4的重大好消息要公布了。而作为科隆展上关于PS4的第一个重磅消息，那就是这台次世代主机在发售还不到一年后，就迅速地达到了一千万的实际销量，不但在PS系家族中创造了全新的成绩，也在主机销售历史中创造了属于自己的里程碑。

事实上，在比起Xbox One更占优势的欧洲地区，PS4于本次科隆展上的表现非常可圈可点，下面就让亲身经历了这场展会的稀饭我来跟大家展示一下吧。

# 欧罗巴魅影
## ——2014科隆展PS4展出点评



## GC 2014 大量新作

和微软发布会比起来，今年科隆游戏展的索尼发布会最大的不同之处，就是那数量非常令人惊讶的新作，这些作品不但类型多种多样，而且风格也是各有特色，惟一的共通点就是那不向主流审美妥协的独特个性，接下来让我们仔细看看这些作品都有着什么样的特点。

### ●未来之子（The Tomorrow Children）




无论是开场还是闭幕所展示的游戏都不同凡响是这次索尼发布会的最大特点，而作为开场作品的，是由“《像素垃圾》系列”的开发商Q-Games所带来的《未来之子》。和以往Q-Games的作品比起来，这款游戏可谓是惊世骇俗，甚至连之前艺术风格独特的“《像素垃圾》系列”作品都完全无法企及，例如这是一款基于苏联这个已经解体的国度所展开的幻想，而这场发布会可是在当年法西斯的轴心所在地德国上举行，虽然纳粹早已成为新德国人眼中的禁忌，但当年科隆可是除了大教堂之外曾经被盟军炸成一片焦土，敢在这种历史背景之下拿这款作品作为开场，也充分展现了索尼的大胆和独树一帜。

说回游戏本身，按照Q-Games的总裁Dylan Cuthbert介绍，《未来之子》的基本架构中有着《我的世界》的影子，它是一个庞大的沙箱游戏，玩家需要做的基本工作就像是本作公布的视频那样，去做挖矿等基础工作来累积资源，然后用于生产建筑，并利用俄罗斯套娃式的物品来产生新的人口，一步步扩大自己的领地规模。游戏不但音乐风格有着浓浓的苏联风，就连人物造型和美术元素都带着典型的俄国风范，但里面又不乏科幻元素，最后玩家甚至要生产出一个巨大的机器人来迎击外敌，看来游戏中还会有着战斗部分，但这里面最引人深思的问题自然是：要对抗的敌人是谁?

或许在预告片频繁闪现出的那位带着阴险笑容的男子会是其中一个敌人，尽管它看起来更像是玩家所扮演的势力的领导者，但如果这款游戏是披着苏联风格的外皮内涵却是欧美国家自由开放的那一套，那推翻极权者解放人民的估计才会是这款游戏的故事核心。

无论如何，本作还是很好地达成了它的开场秀任务，用先声夺人的方式引起了观众们对于本作的兴趣。《未来之子》是一款独立游戏，目前预定登陆PS4平台，发售日则尚未公布，大家可以期待在年内本作会于其他展会上公布的重要消息。










## ●伊森·卡特的消失( The Vanishing of Ethan Carter )





和《未来之子》比起来,《伊森·卡特的消失》的风格要更传统一些，但却显得更为优美。这是一个恐怖题材的故事，但是却并不打算走典型的美式重口味惊栗或是东方口味的心理暗示，而是试图在抛弃那些传统恐怖游戏手法的同时，利用环境氛围的塑造和整体游戏格调的定位来让玩家自身感觉到恐惧。在恐怖领域当中，对于这一种风格进行尝试并取得了极大成就的文学巨匠为数不多，而其中最有名的一位，就是H.P.洛夫克拉夫特，也就是《克苏鲁神话》的创造者。

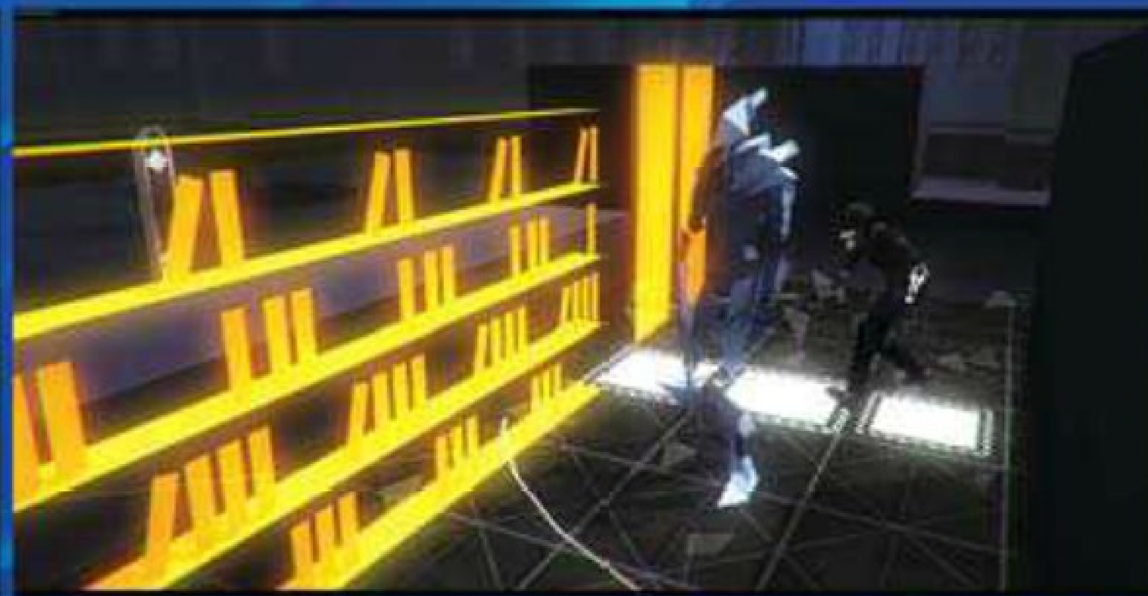
某种程度上,《伊森·卡特的消失》是基于《克苏鲁神话》以及其余20世纪恐怖文学、影视作品所引发的灵感而创作，它的故事主线第一眼看上去就是一个犯罪题材的侦探故事，但里面有着一些灵异因素，例如侦探自己拥有特异的感应能力，能够一定程度上看到自己所在场景中曾经发生过的事情，这种听上去很强大的能力在以恐怖为基调的故事当中却变成了一种半好半坏的特点，因为玩家能够看到的并不只是过往，可能还有各种恐怖的场面。

《伊森·卡特的消失》的主导开发者曾经是Epic旗下的开发组People Can Fly的联合创办人，Andrzej Poznanski负责游戏的艺术设定，Adrian Chmielarz则是游戏的主要设计师，另外还有Michal Kosieradzki负责游戏的动画和材质。除了这三位元老，还有另外五位制作者和他们一起组成了本作的开发组The Astronauts，一个非常年轻的游戏开发商，也是索尼最喜欢的那一种游戏制作组，廉价、默默无闻但是充满了潜力，所以才选择了《伊森·卡特的消失》作为其发布会上的一款主打新作公布。不过本作其实倒也不是玩家们眼中的生面孔，它早已经宣布将会登陆Steam平台，并且宣布会在2014年的9月25日发售，目前在Steam平台上预订还可以获得原声专辑、高清壁纸和游戏开发实录等等内容，只需19.99美元，对于本作感兴趣的玩家也可以先一步购入。






# ●Volume


这款游戏来自于独立游戏杰作《孤独的汤玛斯》的开发者Mike Bithell，他自认是个非常没才华的程序员，所以当初打造了无论从什么角度看来都非常简陋的独立游戏《孤独的汤玛斯》，但是他花了非常多的时间去打磨这款作品，尝试在程序之外的地方做到尽善尽美，例如这款作品的故事还有剧情的表达方式甚至是角色对话上，终于这让款作品从当初的一个简单FLASH游戏变成了一款令人难忘的杰作。

而在靠着《孤独的汤玛斯》功成名就后，Mike Bithell终于踏入了自己在游戏界的另一大步，那就是开发全新作品《Volume》。《Volume》是一款潜入风格的作品，按照Mike Bithell的说法，这一款作品的灵感来源是他最喜欢的童话角色之一：罗宾汉。但是从游戏公布的影像中看来，这是一个未来科幻风格的故事，所以罗宾汉的灵感可能更多地是用于表现主人公的身分，而不是故事背景。

游戏的风格某种程度上还是让人想起《孤独的汤玛斯》，场景中的许多元素都是用简单的色块构成，加上被模糊化的视觉效果，看上去非常地抽象，不过对于一款潜行游戏来说，更为单纯的环境元素对于玩家来说往往是有利的，因为这可以让玩家更为直观地辨认出场景中的功能元素，例如敌人的位置和其视野范围，还有能够提供躲藏空间的密门和需要收集的物品等等。

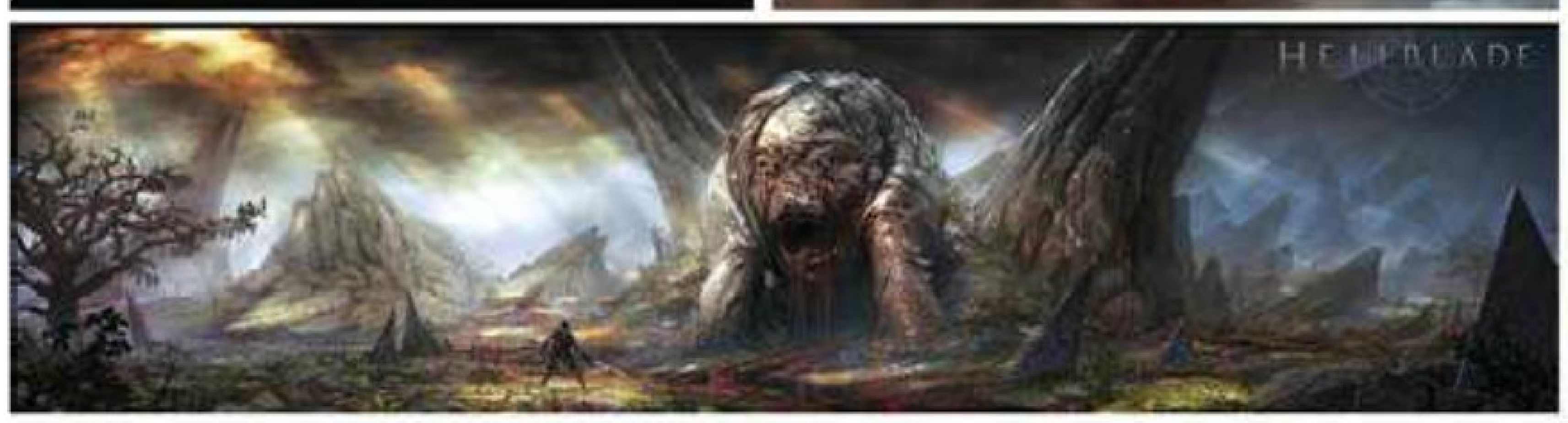
虽然说这是用罗宾汉故事作为灵感的作品，不过这个人物招牌式的弓箭并没有在展示中出现，倒是展示出了主角的一个特殊能力，那就是放出一个自己的幻影，向着特定方向奔跑一段距离，敌人会将其当作是主角本人而进行追逐，而这个时候玩家就可以操纵角色前进。但是因为幻影的持续时间并不长，所以玩家需要规划好自己的行动路线，不然很有可能会被因为幻影消失而回头巡视的敌人逮个正着。

Mike Bithell是一位擅长讲故事的开发者，但是潜行游戏却并不是一个特别适合讲故事的题材，到底他要如何将这两者之间的特点融合并创造出一个全新的独立佳作呢？我们拭目以待。

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

# ●狱刃（Hell Blade）




尽管在整体风格上来说，《狱刃》并没有让人能够一下子联系到《天剑》的地方，但既然本作是忍者理论开发，其标题也正好和《天剑》的原名《Heaven Sword》相互呼应，许多玩家恐怕在第一眼看到这个作品的预告时就会猜测它与《天剑》有着某种程度上的联系。不过本作的制作人对于这一猜测给出的却是否定的答案，虽然两者的名字的确有着能够用于对比之处，但是《狱刃》将会是一款全新的作品，有着独有的世界观和全新的角色，而且有着自身一套完全独立打造的战斗系统。但是，如果玩家喜欢《天剑》和《奴役》等忍者理论以往推出过的作品，那么《狱刃》仍然会是一款让你爱不释手的作品。

不过比起作品本身和《天剑》缺乏关联，更令人惊讶的或许是这款作品的定位，和充满了大作感的预告片正相反，《狱刃》将会是作为一款独立游戏而推出，它的开发团队只有仅仅12人，的确不符合一般意义上基本上都是过百人的大作团队规模。但是忍者理论同时也表示，这会是一款3A级的作品，和一般玩家认识中的独立游戏有着本质上的分别。这听起来会令人觉得有点矛盾，但细想之下就会发现其实还是很合理的，因为独立游戏只代表着这款游戏的开发规模和理念，而3A级则代表着这款作品的素质和制作态度，也代表着它最终能够带给玩家的体验，也正因为如此，《狱刃》的游戏表现才会显得分外令人期待。

# ●Rime




这款由开发了《死光》的Tequila Works开发的新作在最初公布的时候就被形容为一款有着《塞尔达传说 风之杖》神韵的作品，主要给人以这种感觉的包括游戏本身色彩亮丽的画面和充满了童真及幻想感的设定。《Rime》已经在科隆展上第二次现身了，但这一次在索尼发布会上公开的视频展示了本作非常高的开发度，游戏中解谜的方式和奇妙的岛屿环境都得到了很好的体现。

那么到底《Rime》想要表达的主题是什么，又为什么要把一个小男孩放在一个孤岛上，让他去演绎一场独特的冒险？制作人Raul Rubio Munarriz在之前接受的采访中透露了自己的想法，这是一个基于濒死体验而产生的灵感，他有一次于海滩中游泳时因为过度运动而脱力溺水，而当他逐渐沉入水中，意识到自己可能就此死去时，牢牢抓住了他的心的并不是懊恼，也不是对于死亡的恐惧，而是对于自己将与家人离别的伤感与痛苦。

这种情感在他被救回岸上后仍然

牢牢地印在了他的记忆中，于是，他决定用这个感觉作为主题而创作一个游戏，那就是《Rime》。故事中的主角被放在了一个与世隔绝的岛屿上，他从沙滩上醒来，发现自己孤身一人，而且在岛上只能够找到动物和奇怪的雕像类生命体，却没有任何人踪。这种独世遗孤的感觉会伴随着玩家的整个游戏过程，这个岛屿并不凶险，而是充满了神奇，玩家甚至无需进行任何战斗，但是也没有任何人类会出现在游戏中，让主角能够进行交流。这是一个活生生的岛屿，但是对于玩家们来说，却更像是一个死后的世界，玩家只能够在孤寂之中，探寻着岛屿的秘密。

这的确是一种独一无二的体验，靠着这种独特的演绎，《Rime》或许将会在 PS4 平台上，再一次重现当初在 X360 平台上《死光》的辉煌。

## ●狂野（Wild）






作为发布会最后一个预告登场的《狂野》是由 Wild Sheep 工作室打造的 PS4 平台独占作品，正如前文所说，本次科隆展索尼发布会不但开头惊世骇俗，作为结尾的作品也非常有个性。《狂野》讲述的是关于荒野生灵的故事，它的故事基调是野蛮的，无论是动物们还是人类都是为了生存而战，进行着物竞天择的杀戮。




但是这注定不是一个普通的荒野生存游戏，这一点可以从其游戏LOGO 中便看出来。《狂野》的故事中有着浓重的原始信仰风格，萨满、德鲁伊、森林之灵与只存在于传说当中的庞大野兽都会在故事中登场，疑似是主角的野人壮汉的队伍当中，还有一位女野人和一个骷髅骨架成员，目前不清楚是不是一位通过特殊方式生存着的巫毒祭祀。同时动物似乎也是这个游戏中重要的一环，我们起码可以看到有一头白狼和一只野猪也会加入到主角的队伍当中，但是这个故事的进行方式和主线到底是什么，则有待日后更进一步的情报揭晓。不过毫无疑问，游戏本身是非常吸引人的，而那些对于名不见经传的 Wild Sheep 工作室有所顾虑的玩家，不妨去查查工作室创办人 Michel Ancel 过往的辉煌史，这个创造了“《雷曼》系列”的游戏业界老兵绝对会用他的奇思妙想再一次征服玩家们的心。

# GC 2014 现场亮点

索尼在科隆展的展台设在了 7 号馆，占据了入门处一大片区域，任何一个进入场馆的玩家都无法忽视这个以蓝色为主基调的游戏乐园。整个展台被分为多个区域，刚进门玩家就可以看到遍地的软垫椅，以及展区上空的《小小大星球 3》主题装饰。展台的右侧有着 18 岁以上游戏试玩区，其内容就是这次展出的游戏中玩家们最关注的主题之一。

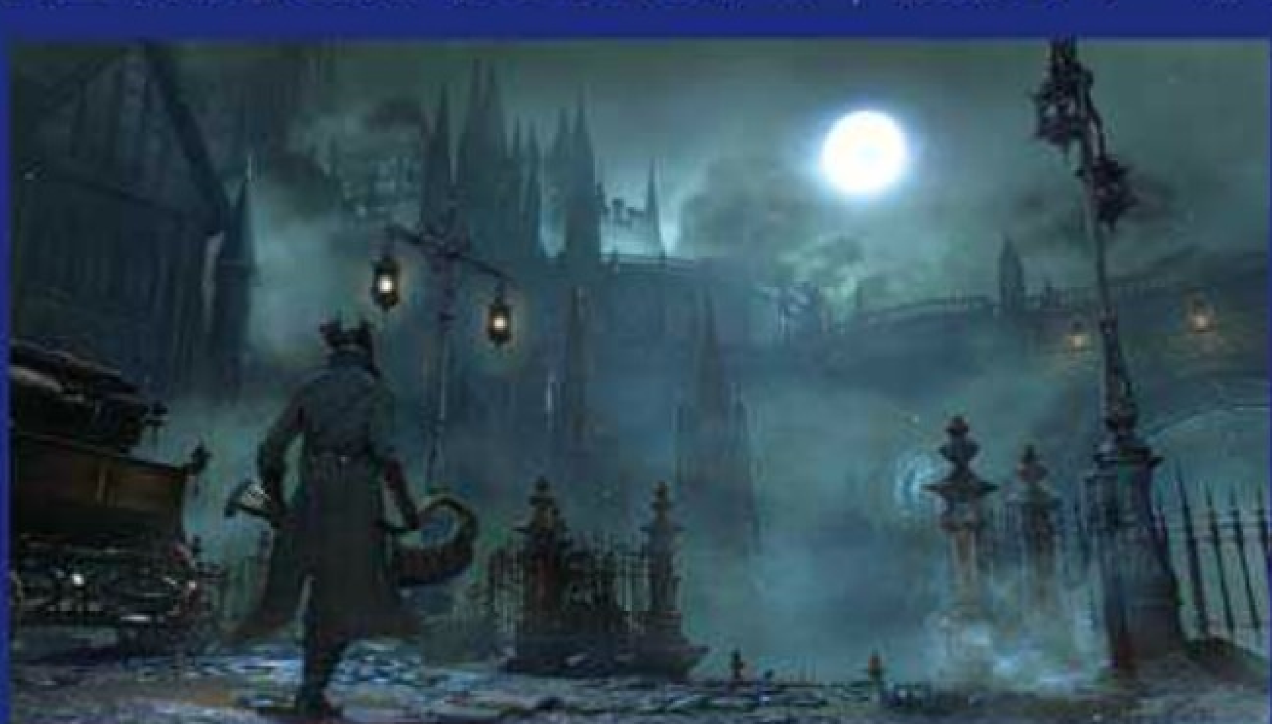
在绝对的大作数量上，其实目前 PS4 的阵容并不特别耀眼，尤其是在独占作品方面，虽然数量不少，却比较缺乏能够一锤定音的决定性大作，惟一可以够得上这个标准的《未知海域 4 贼途末路》目前还处于循环播放首个预告片的阶段，于是几个新作扛起了展现 PS4 游戏阵容魅力的重任，这些作品在索尼展台上的表现如何？稀饭我将会在下文分开讲述。

## ●血源诅咒（Bloodborne）



严格来说血源诅咒算是 PS4 独占游戏阵容中的年轻成员，不过它在科隆展上受到的关注度是最高的，原因是多方面的，继承了“《魂》系列”的精髓并将其发扬光大，同时加入了欧洲风情和猎巫的元素，让这款作品显得无比吸引人。所以本作在今年的 E3 上公布之后迅速成为了 PS4 平台玩家的关注重点。遗憾的是，在E3 现场本作只提供封闭演示，而且根据看过演示的玩家反馈，本作的帧数尚未稳定，虽然有着漂亮的画面和成熟的系统，但似乎离能够给玩家试玩还有一段距离。不过这一点在 2 月个月后的科隆展上就得到了解决，这款游戏正式宣布在现场提供实机试玩。

在试玩现场，想要排进索尼的 18岁以上试玩区需要大约3个小时，而其中的最大重点就是《血源诅咒》，试玩的机器不多，而且为了保持人流流通，每一个人只能试玩 10 分钟，对于想要一探这款游戏内涵的玩家来说真是杯水车薪，不过幸好游戏本身的素质还是对得起这漫长的等待。



《血源诅咒》的系统有着很重的《黑暗之魂》影子，最典型的安排就是 L2 和 R2 分别对应左右手的攻击，而在试玩版中因为玩家操纵的猎巫人左手持枪，所以 L2 键也变成了射击键。同时 R1 键仍然是对应右手的轻攻击，是玩家的主要攻击手段。不过这一部作品当中 L1 键变成了一个特殊功能键，只要按一下主角的武器就会变形，再按一下就会变回原样。

武器变形带来可不只是武器外观的变化，还有性能上的差异，在游戏预告中出现的标志性武器廉刃刀的变形就是打开或是收起廉刃，前一种形态攻击距离更远，威力也更大，代价是攻击硬直变长，后一种形态则是牺牲了威力，换来了攻击速度的提升和硬直的减少。可以预料的是，变形将会是本作当中的重要主题，所以试玩当中的另外一把备选武器斧子也是拥有变形功能，可以在单手斧和双手斧之间变化，或许在游戏中出现的其他武器也会拥有这一性能。

游戏本身的难度非常高，敌人数量不但不少，攻击威力也非常惊人，和“《魂》系列”一样，乱冲乱打是没有好下场的，想要顺利战胜敌人就必须步步为营，谨慎地逐个击破。

毫无疑问，无论是从人气程度还是从试玩的质量上来说，《血源诅咒》都是索尼展台上的无冕之王。

## ●教团1886（The Order 1886）

作为PS4近期最为重要的作品之一，《教团1886》在18岁以上试玩区里有着多台试玩机，甚至还专门设立了一个古典马车风格的试玩台，玩家可以像是本作首个预告片里主角们那样体验一回坐马车的感觉。但是这款作品的人气并没有它的关注度高，原因倒是非常直观——这款作品提供的试玩还是在E3时就展出过的那一段，内容丝毫不差，长度也非常不过瘾。索尼或许是深知这一点，所以这个游戏在试玩区中基本上没有试玩限制，爱玩多久就多久，反正玩过一遍后玩家们也不会有兴致再来一遍，稀饭我个人出于工作需要，耐着性子再玩了一遍，以确认这个试玩版有没有什么新内容，最后失望地发现游戏中连一点新的东西都没有，只能敷衍地对工作人员竖了竖大拇指，然后匆匆跑去尝试其实游戏了。

作为一款在明年初就要发售的游戏，本作在科隆展上的表现实在令人失望，只盼着在接下来的其他展会当中，这款作品会有着更令人满意的表现吧。








## ●活至黎明（Until Dawn）








早在2012年就在科隆展上公布过的《活至黎明》经过了一段有点漫长的蛰伏期，终于在今年的科隆展上破土而出，向玩家们展示出自己的真实面目。这是一款有着《暴雨》影子的恐怖题材作品，讲述的故事是非常典型的恐怖剧结构，8个小伙伴为了纪念一位一年前在此去世的朋友，结伴来到深山的木屋中，然而在这里却有着可怖的事物在等待着他们。

这种故事会让人想起许多恐怖故事中的典型场景设置，事实上，这种安排是如此地普遍而常见，以至于把各种恐怖片桥段拿来堆砌使用进行恶搞的《林中小屋》也干脆使用了这么一个结构。不过同样作为恐怖桥段的大混合，《活至黎明》则要严肃得多，这个故事试图在恐怖题材上进行挑战，以创造出更为令人战栗和难忘的游戏体验。

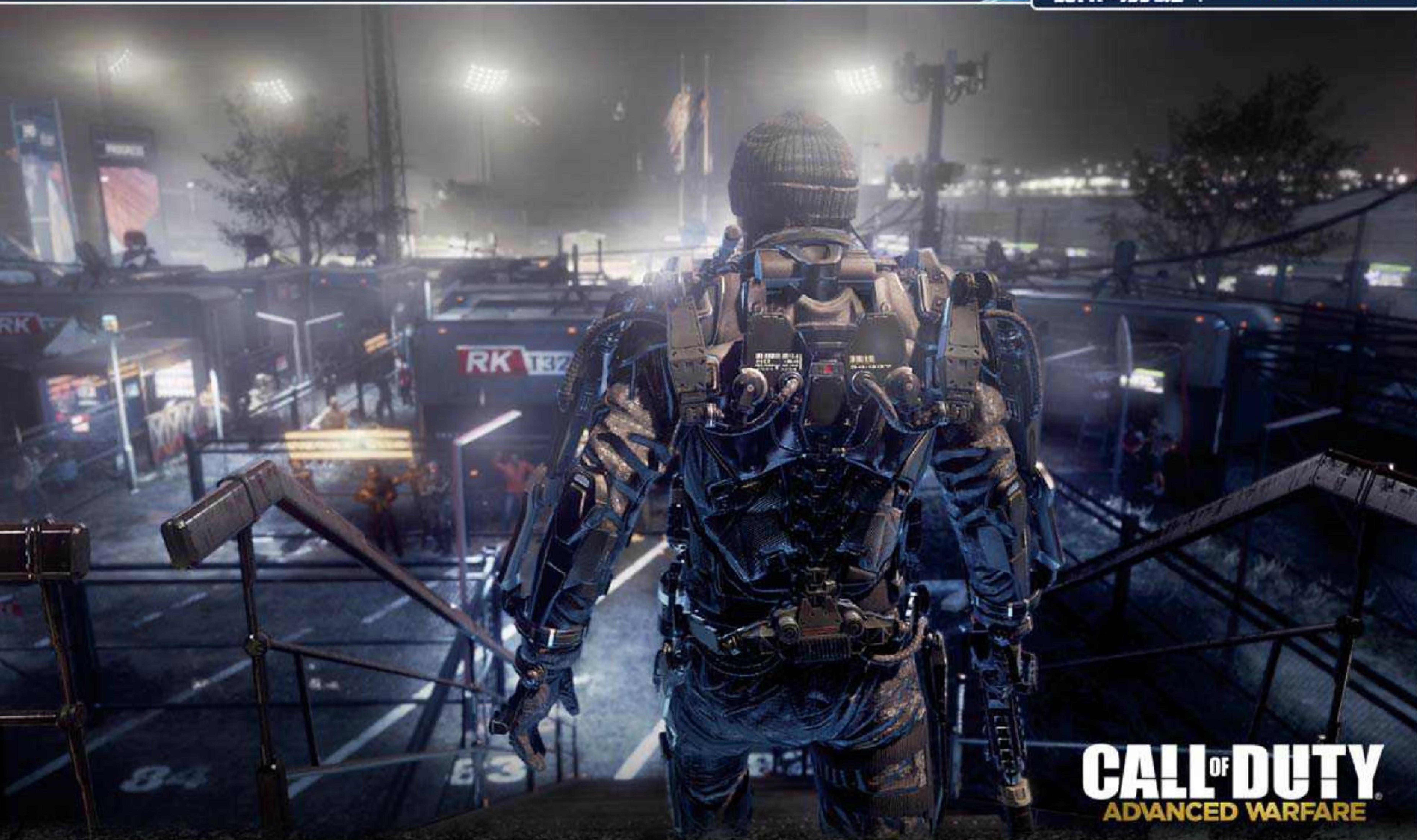
这不单单是指游戏要在恐怖桥段设计上更为巧妙和用心，还包括了游戏本身的控制方式。这原本在2012年公布时，是一款对应PS Move的作品，而在今年科隆展上改为对应PS4平台后，体感操作的功能干脆就放在了能够几乎完全替代Move的PS4手柄上，玩家的许多操作都需要使用到触控板，例如使用左划和右划来翻动书页等等，同时手柄本身的六轴感应功能也得到了很好的应用，人物在移动时手柄的朝向会影响他们手中手电筒照射的方向，而在玩家手持物体时，把这个物体当做是手柄，然后进行随意的翻转，物体就会在人物的手中按照手柄的移动而转动，让玩家可以看到物品的每一面。

这款作品在现场的试玩场景也做得非常用心，把故事中的林中小屋一定程度上还原到了试玩场地中，除了试玩的玩家不少，围观的人也很多，不过这也无助于抵抗在进行游戏时产生的恐怖感，许多突发的恐怖场景仍然会把在操作的玩家——例如我和围观的小伙伴们吓得人仰马翻，素质非常值得肯定。

## GC 2014 结语

除了上述的内容，在科隆展上PS4还有许多周边式的精彩内容，例如那顶红遍全场的白色宽檐帽礼品，在现场舞台上还有各种有趣的节目，包括找来一群爷们观众唱《Call Me Maybe》等等让人囧乐无穷的内容，这是个不乏精彩和乐趣的地方，就像是索尼的PS4一样，所以这台主机在今年的圣诞假期销售表现和日后的发展都非常值得我们期待，而对于国内玩家来说，我们还能够期盼着在明年看到国行PS4的现身，未来一片光明，只待我们去见证。






从《COD 现代战争》开始,《COD》凭借两千万级别的销量君临天下,成为了动视最大的摇钱树。不过随着每年一作的频率逐渐为玩家所适应,《COD》也给玩家带来了巨大的审美疲劳。终于,到了上一作《COD 幽灵》时,"《COD》系列"似乎面临着转折点。但名为"先进战争"的新作一经公布,仍然吸引了全球玩家的目光。这就是《COD》的魅力,虽然不少玩家称其为年货、春晚,但这些称号本身便足以说明它的巨大影响力。

文 纱迦　美编 心の永恒

| COD 先进战争 | Activision | 主视角射击 |
|---|---|---|
| PS4 | Call of Duty: Advanced Warfare | 美版 |
| 2014年11月3日 | 游戏人数未定 | 对应年龄：未定 |
| 售价为59.99美元 | | |





# 从现代到先进

今年发售的《泰坦天降》是由原 Infinity Ward 的一帮元老制作的游戏,被视为是"《COD》系列"的有力竞争者。不过面对竞争对手 EA 下的绊子,动视早已有准备。当 Infinity Ward 遭遇变故之时,这家发行商就找来了 Sledgehammer Games 来帮助元气大伤的 IW 制作《COD 现代战争 3》,并密谋让其加入到"《COD》系列"的开发序列当中。这家位于美国加利福利亚州福斯特城的工作室由来自 Visceral Games 的 Glen Schofield 和 Michael Condrey 创立,两人在离开工作室之前负责的作品就是大名鼎鼎的《死亡空间》( Dead Space )。

先进战争之名,很容易让人联想到现代战争,事实上这并不是系列首次涉及未来题材。两年前的《黑暗行动 II》将主要背景放到了未来,让玩家使用各种高科技武器,并利用无人机、四足战车和蜘蛛手套等科幻设备来辅助自己作战。一年前的《COD 幽灵》同样发生于未来,游戏中不但出现了卫星轨道炮这种大杀器,而且还有外星人登场。但在之前的《COD》中,没有哪一作像《先进战争》这样放得开,和《先进战争》一比,这两作都只能算是挂着未来之名的现代题材。而且本作更是专门针对次世代平台开发的作品,而去年的《COD 幽灵》从本质上来说还是一个本世代作品。

# 战争已经改变

本作的时间被设定在了2054年——标准的近未来。在40年后的战场上，虽然步兵仍然是战斗主力之一，但他们不再以肉身单兵作战，而是开始使用外部设备来增强自己的战斗力，这就是本作战斗的核心——外骨骼战斗服（Exoskeleton Suits）。这身装备不像《光环》里士官长的雷神锤，它更像是《极乐空间》里的屌丝战甲。外骨骼战斗服正如其名，如同支架般地连接在战士们的身体外，通过协同发力来放大每一个动作的效果，

从而让战士们实现高跳、滑行等超人动作，近战时那势大力沉的钢拳甚至会直接把对手打飞到几米外。

不光是外骨骼战斗服，游戏中还有其他大量的科幻元素。例如采用光学迷彩的运输直升机，能够在任何地形上行走自如的磁悬浮摩托，杀人于无形的小型无人机，自动锁定并跟踪敌人的手雷，甚至连弹药都可以采用3D打印机直接制造。这些科幻元素如今会出现于战场的每个角落，让玩家实实在在地感受到先进战争的魅力。






# 影帝强势加盟

尽管“《COD》系列”君临天下，但每作推出时仍会通过各种手段强力造势。本作的宣传重点就是请来曾获过奥斯卡最佳男主角的影帝凯文·史派西（Kevin Spacey）扮演游戏中的重要角色乔纳森·艾恩斯（Jonathan Irons）。

这个名字中带着“铁”（Iron）的大人物领导着名为“阿特拉斯”（Atlas）的私人军队组织，而这个组织已经是世界上最大的私人武装团队，他们的影响力遍及全球，作为游戏核心的外骨骼战斗服就是阿特拉斯提供的。公司甚至加入了联合国安理会，也就意味着阿特拉斯集团甚至被认为是等同于国家级别的存在。但私有化武装力量带来的影响可不只是体现在阿特拉斯集团上，在《先进战争》故事的开端，名为KVA的恐怖组织酝酿了一场全球化的恐怖袭击，世界各地都陷入了911般的状况，靠着充足资金和优良的武装，许多地方甚至落入了恐怖分子的控制当中。乔纳森·艾恩斯从这次危机中看到了机遇，他决定凭借阿特拉斯的强大实力，实现对全世界的统治。

# 刻画主人公

本作中玩家扮演的角色名叫米切尔（Mitchell），在故事开端时还是一位美国陆战队员，不过在战场上和威尔·艾恩斯（Will Irons）——也就是乔纳森·艾恩斯的儿子结识后，受到了后者的赏识，受邀加入到了阿特斯拉集团当中，成为了一名使用外骨骼战斗服作战的私人雇佣兵战士。

在以往的系列作品中，主人公看似游戏的主角，其实风头往往被配角盖了过去，造成这一情况的原因是系列的主人公多为无口角色，而且很少在过场中正面出现。而且不少系列作品都采用了多主人公的设定，随着剧情的推进来回切换，导致不少玩家草草通关后甚至不知道主人公有几个、分别长什么样。本作的主人公米切尔在游戏战斗过程中不会有什么台词，但会在过场剧情中露脸并开口说话，而负责为他配音的是特洛伊·贝克（Troy Baker），他的代表作是《生化奇兵 无限》中的主角布克、《最后生还者》中的主角乔尔、《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》中的小丑。从这一点就不难看出，游戏肯定会大力刻划米切尔的形象。






# 两世代版本差异

本作仍然走的是世代交替时期特有的跨世代版本开发方式，两个版本交给不同的工作室开发。Sledgehammer Games负责的是次世代版本的开发。负责本世代开发的工作室是High Moon Studios。High Moon Studios此前开发过《变形金刚》的“《塞伯坦》系列”以及《死侍》，这个安排也揭开了“《变形金刚 暗火燎原》不再是由High Moon Studios制作”的秘密，因为它在忙更重要的任务。

去年推出的《COD幽灵》虽然也有两世代版本，但看起来更像是妥协的产物。本世代版的《COD幽灵》只支持12人对战，而次世代版支持18人对战。但由于战场设计是为18人对战准备的，因此本世代版打起来感觉地图太大。而最关键的画面上，两世代版本的差别并不大，只是次世代版本的特效（如火焰）要好得多。这回的《COD先进战争》是完全针对次世代版本开发的，因此两世代版本的差异会很大。有条件的朋友可果断入手次世代版。



# 强化骨骼战斗服

在本作的多人模式中，玩家同样会身穿强化骨骼战斗服作战，可以做出一些超人般的动作，在最初公布的预告片里展示了空中冲刺、地面平移、高跳、钢拳等多种特性。而反应到游戏的多人模式中，强化骨骼战斗服还有多种多样的技能，不过发动技能需要消耗电力，一些强力的效果更是会直接耗光全部电量，并且不能恢复。已知的战斗服效果包括：

**护盾**：一只手展开强力护盾，持续消耗电量，并只能使用单手武器。
**加速**：提高玩家的移动速度。
**强心**：让玩家的自动回复效果加强。
**隐身**：完全静止时基本看不见，但行动时比较明显，而且一开枪就会强制取消效果。
**滞空**：在空中停滞一段时间。
**防爆**：自动弹开敌人的爆炸物。



总的来说强化骨骼战斗服和《泰坦天降》的二段跳＋跑酷区别较大，《泰坦天降》里的玩家十分灵活，但并未超出正常人类的范畴，用会二段跳的波斯王子来形容很合适。而强化骨骼战斗服多少给人一种机械的笨重感，但也能借此做出很多正常人无法完成的动作，如瞬间突进、空中冲刺、兜后跳等等。引入这一系统势必会让已经定形的多人模式发生巨大的变化，但需要指出的是从目前的试玩情况来看，强化骨骼战斗服的引入并没有改善"脆"这一特点，因此本作的多人模式究竟会给人带来多少新鲜感还有待观察。

# 连分奖励

连分奖励这次加入了升级的设定，玩家可以强化每种连分奖励的效果，但相对的要想发动就需要更多的分数。究竟是增加发动次数好，还是提高发动后的回报好，这就需要玩家自行斟酌了。连分奖励的升级方向还是复数的，例如自动炮台就可以选择升级为榴弹炮台，或是变为由玩家来操控的遥控炮台。关于连分奖励的情报目前还不是很多，关于升级内容就更少了，一些经典的连分奖励如 UAV、空对地导弹、无人攻击机、空投、重甲、卫星炮都会继续于本作中出现，不过性能和名字多多少少都会有些变化。下面简单介绍一下已知的一些连分奖励。

**UAV**：大家都很熟悉的侦察无人机。升级后当队友在 UAV 的帮助下杀敌时，发动者也可以拿到分数，即使死掉也可以得分。还有一种升级奖励是提高 UAV 的性能，能够直接在画面上看到敌人的位置，但发动要求很高的分数。

**空投**：这次的空投改成由外太空卫星投放，感觉很像《泰坦天降》里泰坦掉下来的场面。空投包含一个随机的连分奖励，升级后可以提升出现高等级连分奖励的几率，或是包含数量更多的内容如弹药、临时技能等等。

**卫星炮**：和前作的奥丁比较像，是从卫星上直接对地发射的能量炮，威力和范围都很大，需要手动瞄准。升级效果未知。

**高能装甲**：强化骨骼战斗服的进化版，阿特拉斯的最新试作品。这是一套覆盖全身的装甲，防御力高，配备大威力火炮，并附加探测敌人的效果。缺点是速度极慢，也没有空中冲刺。升级效果未知。

# Pick 13

本作多人模式的角色装备系统可以简称为"选 13"，游戏中一共提供了 13 个自定义栏，包括主武器、副武器、每个武器的配件、技能以及本作新增的强化骨骼战斗服。本作选 13 的范围甚至还包括了连杀奖励。自认技术不精的玩家，如果觉得太多的连杀奖励没有意义，可以直接将其取消以换取多的点数分配给其他装备。此外本作依然保留了《COD 黑暗行动》系列"的外卡系统，通过消耗额外点数让某一项得到加强，实现诸如双主武器、武器配件栏 +1、同类技能携带数 +1、连杀奖励栏 +1 这样的强力效果，可以说是一个让各种级别的玩家都能享受乐趣的设定。



# 补给品

在本作的多人模式中，当玩家完成战场挑战之后，可以获得空投补给。这种补给和连杀奖励不一样，玩家需要在战斗结束后打开，里面包含着 3 个随机物品。补给品的种类多种多样，包括特殊武器、特殊皮肤，还有全新的设定——外挂。外挂的效果和《泰坦天降》的强化卡类似，它是消耗品，使用后就会消失，但它可以提供玩家很多强力效果，有的甚至能整局发挥作用。

补给品还有珍稀度的设定，目前已知有 3 个级别，最低的是绿色的入伍级( Enlist )，然后是蓝色的职业级( Professional )，最高的是黄色的精英级( Elite )。只要玩家达成特定条件，游戏会赠送一些基本的补给品，在战役模式中满足特定条件也有机会入手。未来也有可能开放内购。

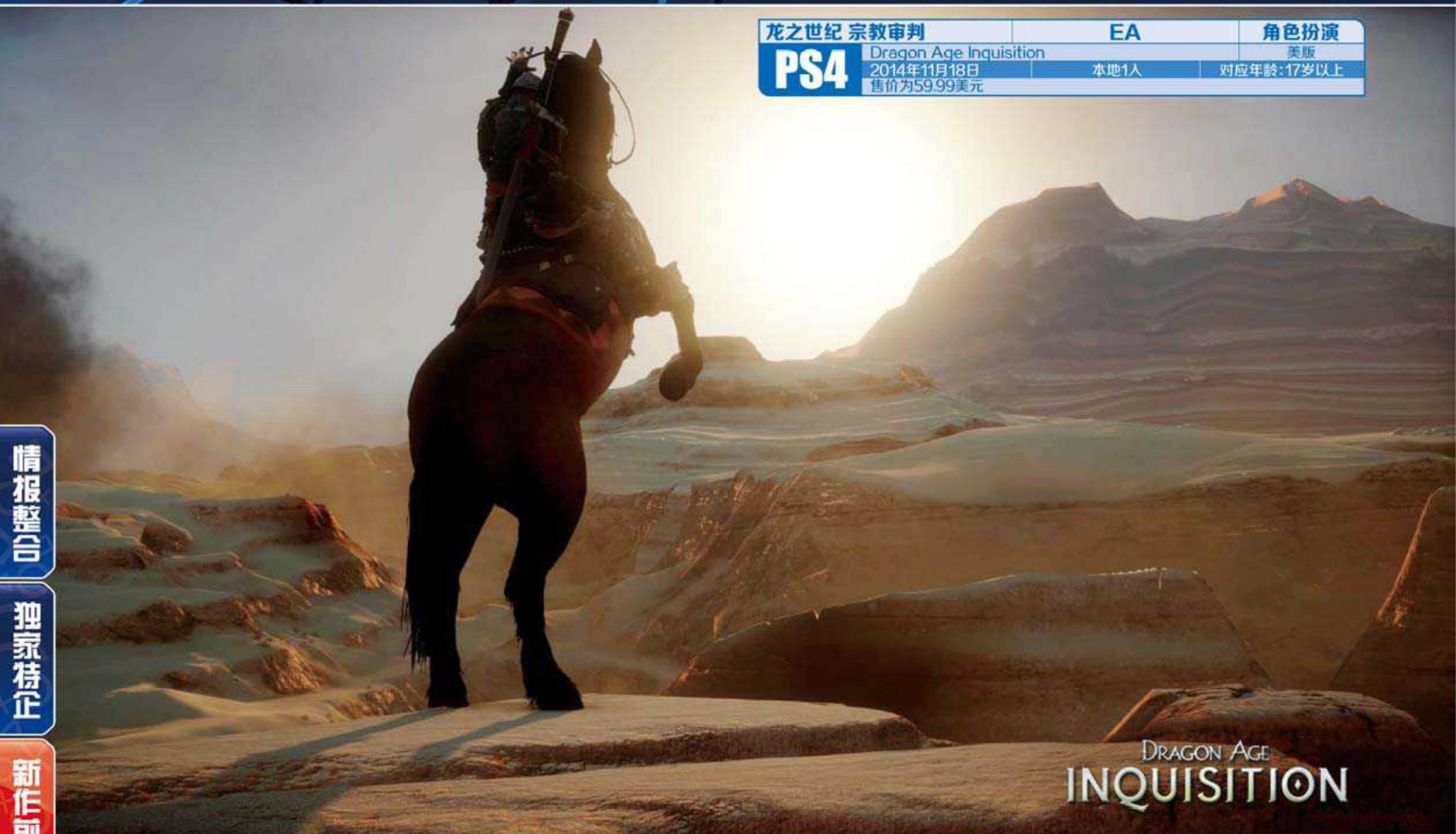



# 武器设定

本作的多人模式拥有全系列数量最多的武器，据官方声称可达 350 种以上。不过这个数字有夸大的嫌疑，因为本作每一种枪都会有很多种版本，不同的版本性能各异，例如增加伤害但降低精度、增加射程但降低伤害等等。值得一提的是游戏加入了很多符合先进战争主题的新枪，而且这些枪中不乏能量枪。目前主流射击游戏的多人模式都以火药枪为主，只有《光环》等少数游戏引入了能量枪。能量枪的特征是不受弹数限制，但一般会有过热或充能的设定，射击感觉和火药枪大不相同。在官方放出的视频中，我们看到了电磁狙击枪 MORS、脉冲霰弹枪 Tac-19、激光枪 EM-1。这些未来武器的引入势必会让老玩家大呼过瘾。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE
DOWNLOAD

| 龙之世纪 宗教审判 | EA | 角色扮演 |
|---|---|---|
| PS4 Dragon Age Inquisition | | 美版 |
| 2014年11月18日 | 本地1人 | 对应年龄:17岁以上 |
| 售价为59.99美元 | | |






**我们谈过了《龙之世纪 宗教审判》的许多故事背景，对于一款RPG来说，本作的确已经为玩家们准备了一个有份量的故事，和一个值得我们去沉浸、去欣赏的世界。不过随着年底靠近，游戏的宣传重心也开始转移，于是我们终于得以全面地见识到本作战斗系统的细节。虽然本作发售日略微延迟了一个月，但毫无疑问仍然是年内最重要的角色扮演游戏大作，而现在我们就先来看看本作除了故事之外，还能够在游戏性上带给玩家们什么样的乐趣。**




▶俯视的上帝视角可以让玩家更清楚地观看战场的状况。



▲通过查看敌人的资料，玩家可以针对其弱点指定战略。



▲指挥战士使用控场技能后再指挥其他同伴进攻是最基本的战术。

## 战术视角

要问那些在《博德之门》时代就成为了Bioware忠实拥趸的玩家们这家开发商代表性的游戏系统设计是什么，恐怕“游戏时间停止”会超越“善恶对话选择”和“跟同伴滚床单”成为大家的首选。早在PC时代，Bioware在自己的《龙与地下城》题材作品中就把这一设计发挥到淋漓尽致，而到了其跨入3D时代，时间停止功能转变为了功能更全面的战术视角在《龙之世纪 起源》中大放光彩。

在战术视角中，游戏的时间完全停止，玩家可以拉远视角，采用俯视的方式来观察整个战场，但也可以保持着游戏中原本的尾随视角。在这个状态当中，玩家可以对任何角色下达指令，不过角色本身只有在玩家退出战术视角后才会执行指令对应的动作，所以玩家在战术视角中可以随时更改角色的行动指令，直到完全满意为止。

这一系统也被延续到了《龙之世纪 宗教审判》中，本作中玩家仍然能够通过战术视角来布局战斗，指挥最多四个队伍成员根据不同的战况使用不同的技能或进行不同的走位。玩家甚至能够把光标移动到敌人身上，查看他们的资料，从而根据其特点来制定相应的战术。尽管频繁的时间停顿会让游戏的节奏变得不再爽快，不过玩家却可以靠这个系统来获得类似于战略游戏般的思考快感，在后期对阵如高阶巨龙这样的怪物时，队友的AI功能甚至有可能无法应付其复杂的行动规律，玩家必须要通过战术视角进行指挥才能够确保战斗顺利。



■一个经典的战法贼铁三角组合。

# 职业

在《龙之世纪 起源》中，本系列就设立了一个非常稳固的职业系统，最基本的职业只有三种，分别是战士（Warrior）、法师（Mage）和盗贼（Rogue）。这正好暗合了作品中的队伍人数上限为四人的设定，三个基础职业各有一个，正好能够构成队伍的稳定基础，而第四位成员玩家可以按照自己的喜好和战术来配置，这就构成了整个系列的作战单位配置基本逻辑。当然，如果玩家执意要走极端路线，游戏中也有足够多属于不同职业的同伴让玩家组成自己的特殊队伍，例如纯粹的物理攻击向队伍，或是火力极其充足的施法者小队等等。《龙之世纪 宗教审判》的职业系统仍然遵循着这一规律，并且依照系列的老习惯，把许多奇幻故事中常见的职业作为进阶职业加入到了三个基本职业的后续分支中，让我们来看看其详细的内容吧。

## 战士

队伍中的肉盾和近战专家，使用单手武器配合盾牌或者手持大威力的双手武器战斗，身穿厚甲而且有着极高生命值的战士也是队伍中最可靠的仇恨吸引者，在系列之前的作品中部分战士的进阶职业甚至有着能够把一定范围内敌人的仇恨直接吸引到自己身上的技能。

《龙之世纪Ⅱ》图像

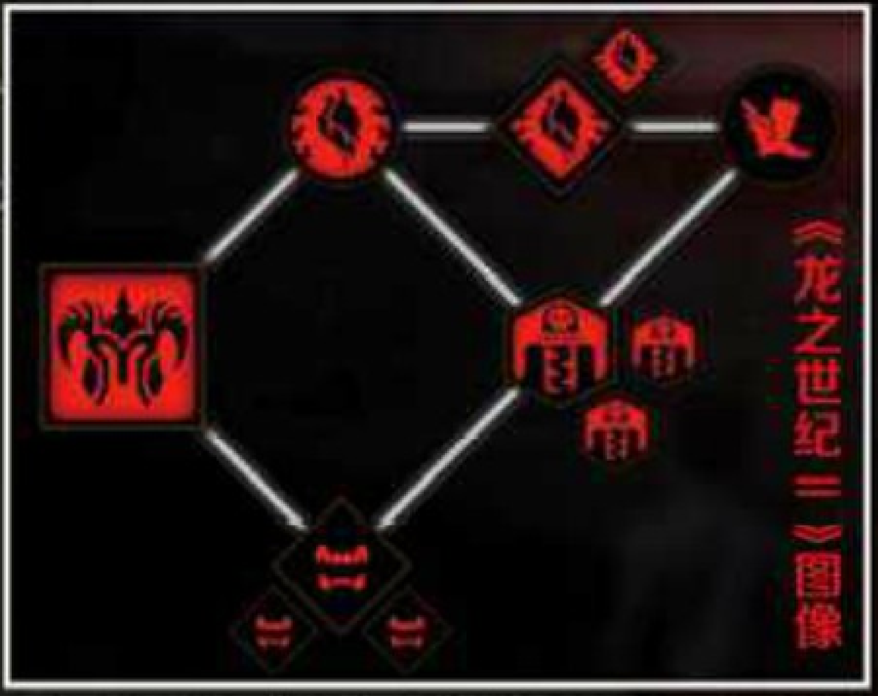

■或许是为了避免词义混淆，《龙之世纪Ⅱ》中主角豪克有着勇士的称号，但游戏中战士职业却没有勇士这个进阶。（图为女性版的豪克）



▲在本作中坤拿利人同伴铁牛就是最好的战士代表。

### ●未公开进阶职业

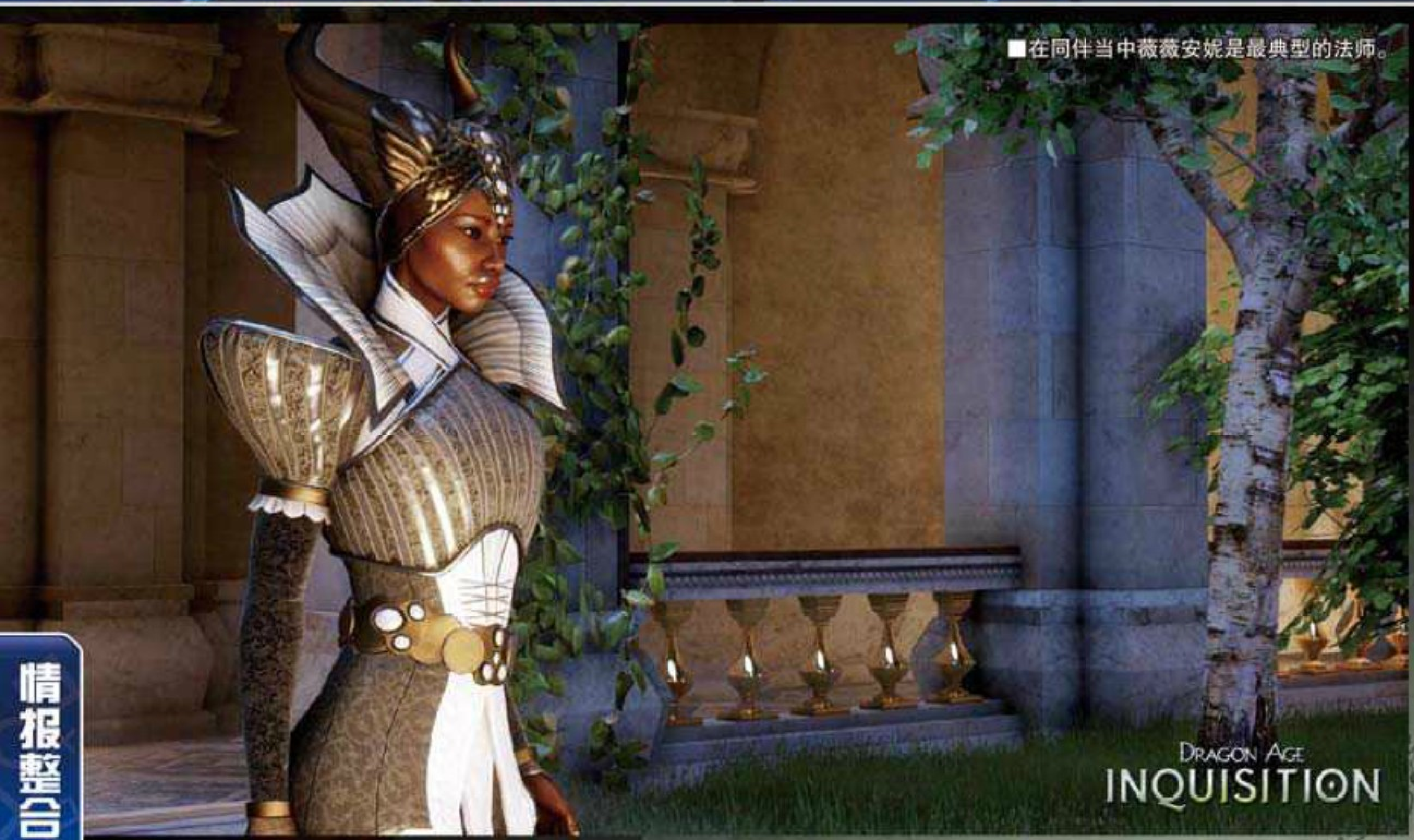
除了勇士，《宗教审判》的官网中也公布了另外两个职业分支的图标，眼尖的玩家恐怕都认出来了，那就是圣殿骑士（Templar）和掠夺者（Reaver），这两个进阶职业在《起源》和《龙之世纪Ⅱ》中均有登场，其中前者的能力就像是背景设定中专职于监管法师的圣殿骑士一样，有着专门针对施法者的技能，例如在《起源》中圣殿骑士每一次打中施法者的攻击都会让其失去法力，在《Ⅱ》当中甚至拥有了沉默对手的能力。相比起来掠夺者是强攻型的战士进阶职业，在系列首作中就拥有依靠摄取尸体力量复活的能力，在《Ⅱ》中还可以通过击打敌人来直接恢复自己的生命力，算是典型的以战养战型职业。这两者的能力会在《宗教审判》中如何进化实在令人期待。


《龙之世纪Ⅱ》图像
▲在《龙之世纪Ⅱ》中，掠夺者的技能树已经改善得非常完整，不知道在《宗教审判》中会不会进一步扩大技能树的深度。

### ●已确定进阶职业

目前官方只公布了一个战士的进阶职业，那就是勇士（Champion）。《龙之世纪Ⅱ》的主角豪克最后就在故事中获得了勇士这个称号，不过在《宗教审判》的游戏系统设定中，勇士是一个职业类型，这个进阶职业曾经在《起源》中出现过，其特色是能够使用战吼击倒身旁的敌人，并开启团结增益来增强队友的战斗力。按照 Bioware 官方给出的描述，在《宗教审判》中的勇士会更重视防御和保护队友，在定位上或许会比以往更接近团队中的肉盾角色。





■在同伴当中薇薇安妮是最典型的法师。

## 法师

拥有最广范围的攻击手段和最多变的能力，法师在《龙之世纪》系列”中还部分担当着治疗者的角色，许多法术甚至兼具控制和削弱敌人的能力，将不同法术组合使用能够产生连锁反应，产生更为强大的效果，所以是游戏中最考验使用者想象力和大局思维的职业，当然作为单纯的伤害输出者法师的表现也是相当强的。

《龙之世纪 起源》图像


▲《起源》中的奥法战士在启动相应的技能之后甚至可以穿戴厚重的盔甲和使用重型近战武器。

### ●已确定进阶职业

目前官方公布的法师进阶职业是一个全新的职业，名叫魔骑士(Knight Enchanter)，这种施法者类似于《起源》中的奥法战士(Arcane Warrior)，是融合了施法者和近战特点的进阶职业。魔骑士拥有强大的意志力，能够把奥术能量汇聚到武器中，同时利用保护法术构筑起属于自己的“护甲”，从而能够和战士还有盗贼一样战斗在第一线，并利用自己的施法能力支援队友。



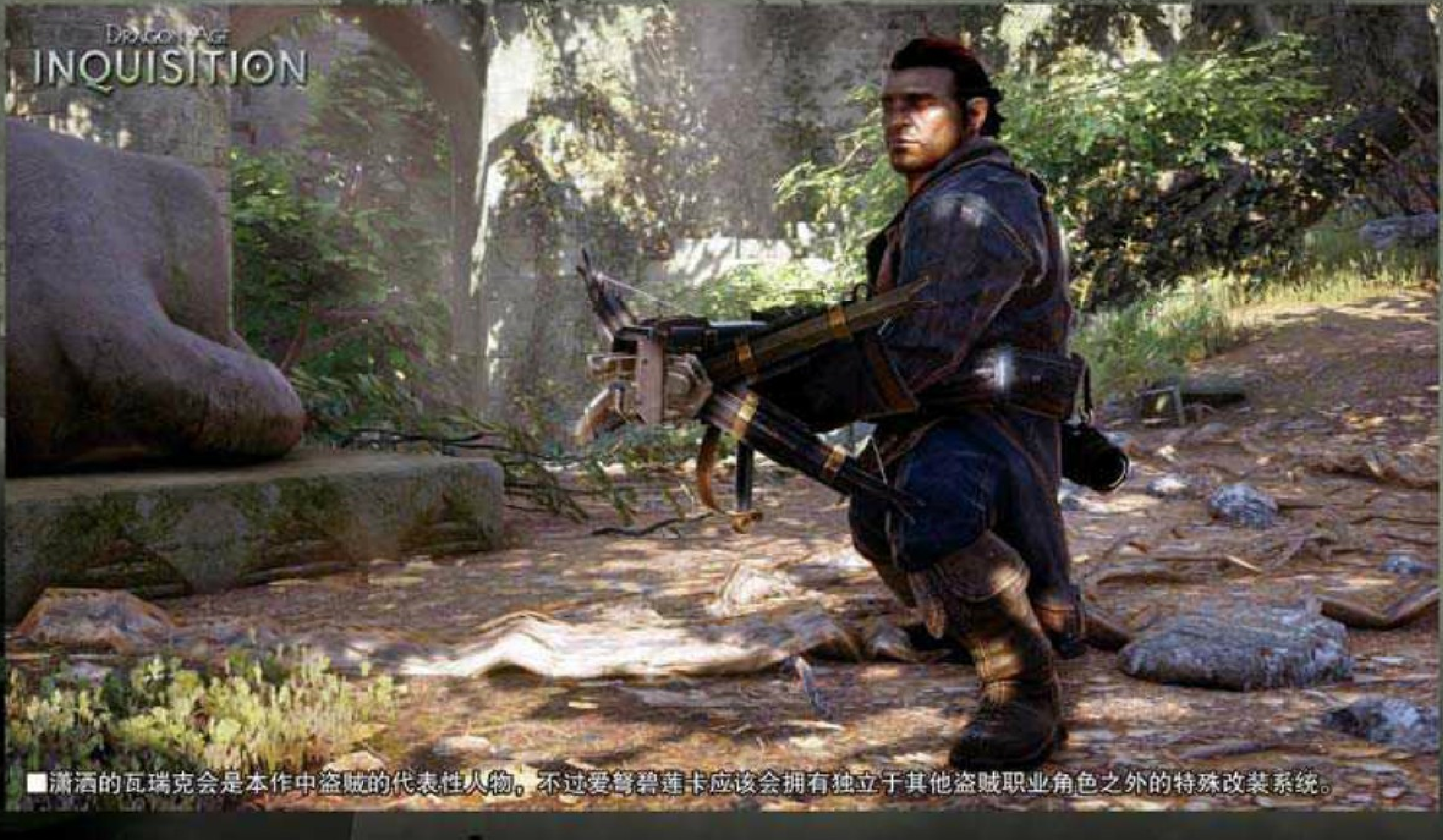
■既然能够从幽界中摄取力量，幽能法师或许还能够召唤强大的恶魔协助战斗？

### ●未公开进阶职业

相比起战士那边满是老面孔，法师的进阶职业都显得非常有新意，如果说已经公布的魔骑士还有点过去的奥法战士的影子，那么另外两个进阶职业死灵法师(Necromancer)和幽能法师(Rift Mage)简直是系列中前所未见的。这两者因为没有过去的职业参考，所以韩饭我个人只能在这里猜测一下。前者应该就是偏重召唤系的施法者，能够利用敌人的尸体召唤如骷髅和僵尸之类的亡灵协助作战，自身的法术应该是以削弱敌人为主。幽能法师名字中的“Rift”指的应该就是背景设定中的幽幕隙缝，通过这些裂痕施法者能够直接从幽界中摄取强大的力量，但却伴随着引来恶魔的风险，法师本人甚至有可能会被其侵蚀灵魂，如果幽能法师就是精通这一技艺的施法者，那或许其本身也一定程度上受到了幽界力量的腐蚀，所以其职业图标中的人脸才会是诡异的阴阳脸。值得注意的是，这一次法师的进阶职业中竟然缺乏像是灵疗者(Spirit Healer)这种主打治疗者方向的法师进阶职业，不知道是因为三个进阶职业中某一个会比较偏向治疗支援者定位，还是本作打算让玩家通过其他途径来获得维持团队血线的手段。

## 盗贼

《龙之世纪》中盗贼的定位融合了一般奇幻作品中射手和猎人的特点，既可以通过潜行摸到敌人身后进行偷袭，也可以远远地用弓箭射击支援队友。在本作加入了跳跃和翻滚动作后，原本在《龙之世纪 II》中就已经能玩出动作游戏感觉的盗贼，操作手感应该会更上一层楼，玩起来更为爽快。



■潇洒的瓦瑞克会是本作中盗贼的代表性人物，不过爱弩碧莲卡应该会拥有独立于其他盗贼职业角色之外的特殊改装系统。



情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

## ●已确定进阶职业

巧手匠（Artificer）是将《宗教审判》中盗贼身上的猎人特性发挥到极致的进阶职业，这个职业的技能专注于创造各种致命的陷阱和干扰敌人的装置，既可以通过限制敌人行动来把大批涌来的敌人进行各个击破，也可以将正在骚扰施法者的敌人引开，充当减轻队伍整体战斗压力的关键角色，是一个和战术视角非常搭配的职业。



■既是有工艺天赋的矮人又是盗贼的瓦瑞克或许会是进阶为巧手匠的最佳人选。


■刺客的最佳人选，果然还是要首推有着密探身分的蕾莉安娜——前提是她能够成为队伍成员。

## ●未公开进阶职业

刺客（Assassin）是系列作品中都有出现过的进阶职业，其定位偏向于强化盗贼的非正面作战能力，在《起源》中其攻击特效往往需要通过背刺触发，而在《Ⅱ》这一特点被弱化了，但是却加入了能够秒杀弱小敌人的大招，职业实用性进一步加强，相信这个职业在动作性更强的《宗教审判》中会有着令人惊艳的表现。神风剑客（Tempest）是本作中新增的进阶职业，不过在《起源》和《Ⅱ》中都有着与其原名同名的法术"暴风雨"，顾名思义，这个新进阶职业应该会着重加强盗贼正面作战的能力，让其能够发动如同狂风暴雨般地迅猛攻击。

# 联机模式初现端倪

相信大部分Bioware忠实粉丝们都会记得《质量效应3》有个和之前系列作品不太一样的地方，就是加入了网战。虽然很多玩家都将这个模式斥之为EA抽箱子模式对于这款大作的亵渎，不过实话实话，玩起来还是挺有意思的。而这一特点也被作为新元素加入到了《龙之世纪 宗教审判》当中。

在《宗教审判》的联机模式当中，玩家将会扮演一个四人审判所特派员小队当中的一员，和其他三位同样由玩家操作的队友一起完成各种任务，并对抗各种各样的敌人。因为本作的风格更为接近RPG，所以联机模式也不会像是《质量效应3》的联机那么单一，就是无尽的生存模式，而是把游戏内容定位成一次探险，玩家们必须发挥自己职业的特点来击退敌人，同时场景中还有许多宝箱，设定为只有通过特定职业的能力才能够获得，例如需要战士用蛮力破开的大门，或是用法术才能够解除的封印等等。

不过本作的联网模式和《质量效应3》之间最大的分别是角色都并非长着大众脸的无名氏，而是一个个有着独特外貌特征和名字，甚至还有着性格和故事设定的角色，他们会在冒险过程中彼此互动，所以玩家的联网战斗中也能够获得充足的角色扮演体验。完成冒险后玩家还可以通过开补给箱来获取各种新的道具和装备，拆解无用的装备能够用于制作更强的物品，相信耐玩度会非常高，绝对值得粉丝们期待。



# DRAGON AGE KEEP 手机应用延期

因为《宗教审判》发售日延后，与其搭配推出的手机应用《龙之世纪 珍藏》(Dragon Age Keep)也宣布延长了其封闭BETA测试。这款手机应用的功能非常直观，就是让玩家设定自己在《龙之世纪 起源》和其资料片《觉醒》还有《龙之世纪Ⅱ》中需要继承的内容，并将其直接转移到《宗教审判》当中，这一设定恐怕主要是为了方便那些从本世代主机直接跳到次世代在主机上体验新作的玩家，还有在次世代更迭中转换了主机阵营而导致无法继承存档的玩家，当然像稀饭我这种当年玩的是PC版，导致在家用机上无存档可继的特殊情况也成为了受益对象，如果各位打算玩本作次世代版的读者还记得自己当年的选择，不妨也准备好在《宗教审判》推出时下载这个手机应用，把过往在游戏中的选择通过这种方式继承到游戏中，以获得一个独属于自己的《龙之世纪》世界线。






情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作



# ASSASSIN'S CREED UNITY

在2014E3展期间《刺客信条 大革命》的宣传重点主要集中在“四人合作”这一新要素上，随后关于本作中几位主要人物的详细信息也逐步公开，这其中最吸引玩家眼球的莫过于男主角亚诺和女主角埃莉斯这对身分立场相互冲突的小情侣之间发生的故事。另外，本作的英文版已确定延期至11月，中文版也会相应延期。

文 铃　美编 心の永恒

| 刺客信条 大革命 | Ubisoft | 动作冒险 |
|---|---|---|
| PS4 Assassin's Creed Unity | | 美版 |
| 2014年11月11日 | 1~4人 | 对应年龄：17岁及以上 |
| 59.99美元 | | |



## 主人公 亚诺·多里安

亚诺·多里安（Arno Dorian）出生在法国的凡尔赛一个刺客家庭，是一名土生土长的法国人。亚诺8岁那年，父亲被刺杀，一位圣殿骑士导师出于对对手的尊重收养了亚诺，但将圣殿骑士有关的消息对其完全保密，同时也尊重他的立场选择。直到某日，亚诺的养父被杀害，认为自己对此负有责任的亚诺决定调查养父死亡的真相。

## 再现真实巴黎

对现实中历史名城进行再现是“《刺客信条》系列”的一大特色，本作中巴黎城的大小与史上巴黎城的大小可以做到1比1，例如巴黎圣母院这样的多个标志性建筑都会在游戏中出现，而且超过四分之一的建筑物都会有非常精美的内饰，本作对建筑物内饰的细致刻画将会是系列之最。



■玩家可以跟随亚诺进行巴黎N日游。

■本作的战斗难度会有所提高。



## 和防御反击说再见

“《刺客信条》系列”的战斗系统总是为玩家所诟病，每次所谓的改进看上去很给力，但实际上到最后还是只剩下“防守反击”这一招能用，官方为了给本作的战斗进行彻底的革命，直接将“防御反击”给取消掉了，取代带之的是更为灵活的战斗系统，玩家必须根据场上局面考虑战斗策略，寡不敌众的时候得选择逃跑。



# 角色能力大升级

《刺客信条 大革命》游戏中，玩家可以培养出自己独一无二的亚诺，这里所说的独一无二并不只局限于“外观自定义”这一点，更多的是体现在“能力自定义”上。本作中玩家可以将执行任务获得的经验值拿来激发和强化不同的角色能力，例如如果玩家习得了“撬锁”能力，在执行不少任务时就省去了偷钥匙的麻烦。另外，本作的鹰眼能力也变得更加强大，官方将其成为“Eagle Pulse”，玩家通过强化这个能力，能够让亚诺的洞察力媲美军用雷达，区域内有多少敌人，位置在哪统统可以知晓。（这样开挂真的没有问题吗？ -_-b）

# 女主角 埃莉斯·德·拉塞尔



埃莉斯·德·拉塞尔（Elise De La Serre）是亚诺·多里安养父的女儿，她同时也是亚诺的恋人，只不过她的立场和亚诺不同，因为她是一名圣殿骑士。埃莉斯和亚诺是青梅竹马，但因为一些原因二人曾一度疏远，不过当埃莉斯的父亲被杀后，埃莉斯认为这件事情有可能是圣殿骑士内部所为，所以二人因此再度联手。

# 主线灵活度增加

主线任务自由度过低是以往《刺客信条》作品中存在的问题，例如一个场景的潜入方式过于单一、刺杀目标的完美时机太少等。开发小组表示，这些问题将会在《刺客信条 大革命》中得到解决，每一个建筑物都会有多种进入方式，这就代表每个目标都有完全不同的接近方式，而玩家要做的就是在任务开始前仔细观察场景中存在的各种可能性，结合亚诺已经掌握的能力，规划出一种最适合自己方案来完成任务。



■无脑还是策略由你决定。

# 爱情×信条



■好一对金童玉女。

刺客和圣殿骑士的夫妻档搭配不是系列头一回，我们的首位主角阿泰尔大师和妻子玛利亚就是这么个状况（想了解夫妻二人的感情经历可以去玩PSP上的《刺客信条 血族》），只不过从设定上来看，埃莉斯的个性似乎比玛利亚要突出很多，亚诺是否能够处理好爱情和使命之间的关系，将会是本作剧情的一大看点。

# 跟踪系统改善



跟踪任务曾令不少玩家伤脑筋，主要是因为“目标离开画面”就算没跟紧这一设定实在是有点……蠢！而且一旦玩家被发现就特别容易造成同步失败。《刺客信条 大革命》中的跟踪系统得到了全面的改善，玩家是否完美跟踪目标系统将会有全新的判定标准。如果玩家不慎被跟踪目标发现，就会进入追逐状态，目标逃离后就会进入搜寻状态，这样的设定更真实也更富戏剧性，玩家再也不会轻易遇到令人扫兴的同步失败。

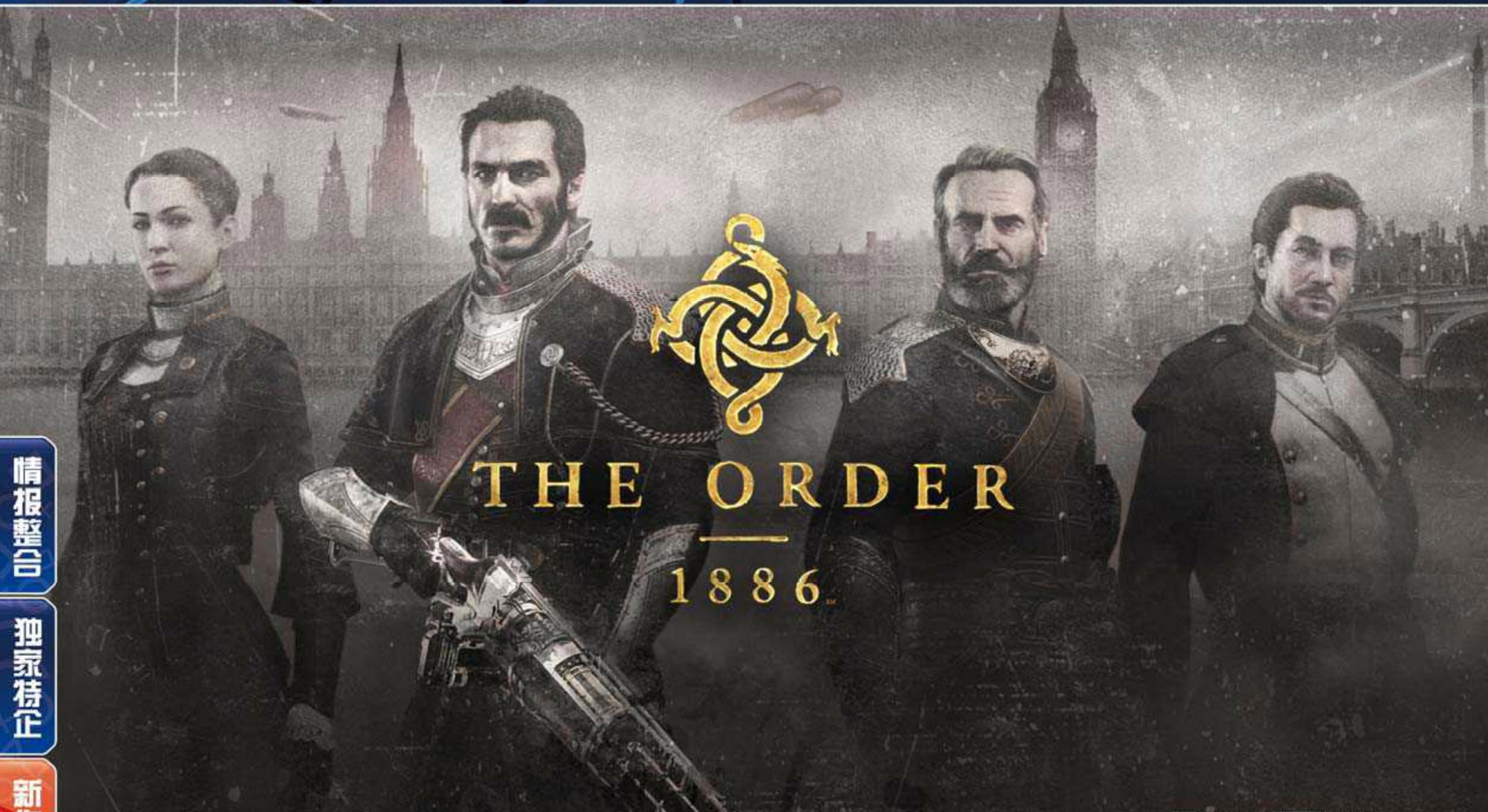


# 合作模式取代PVP



■四人合作能把潜入变成屠杀。

合作模式是今年E3展期间育碧着重介绍的新要素，以往传统的PVP对战模式在本作中不会出现，这个模式允许玩家在主线任务中与最多三名好友进行联机合作，只不过每位玩家在进行任务时都会看到自己扮演的是亚诺，其他三名玩家将会是另外他三名刺客的样子。




文 梦叶 美编 小瑟

在经历过 E3 和德国科隆游戏展的信息轰炸之后，本作不仅对外公开了实机试玩，还有重要的新角色也一并公布，这里就为大家整理一下目前已知的相关内容。

| 教团1886 | SCE | 动作射击 |
|---|---|---|
| PS4 The Order: 1886 | | 美版 |
| 2015年2月20日 | 本地1人 | 对应年龄：未定 |
| 售价：59.96美元 | | |

# 历史写照与神话传说的碰撞

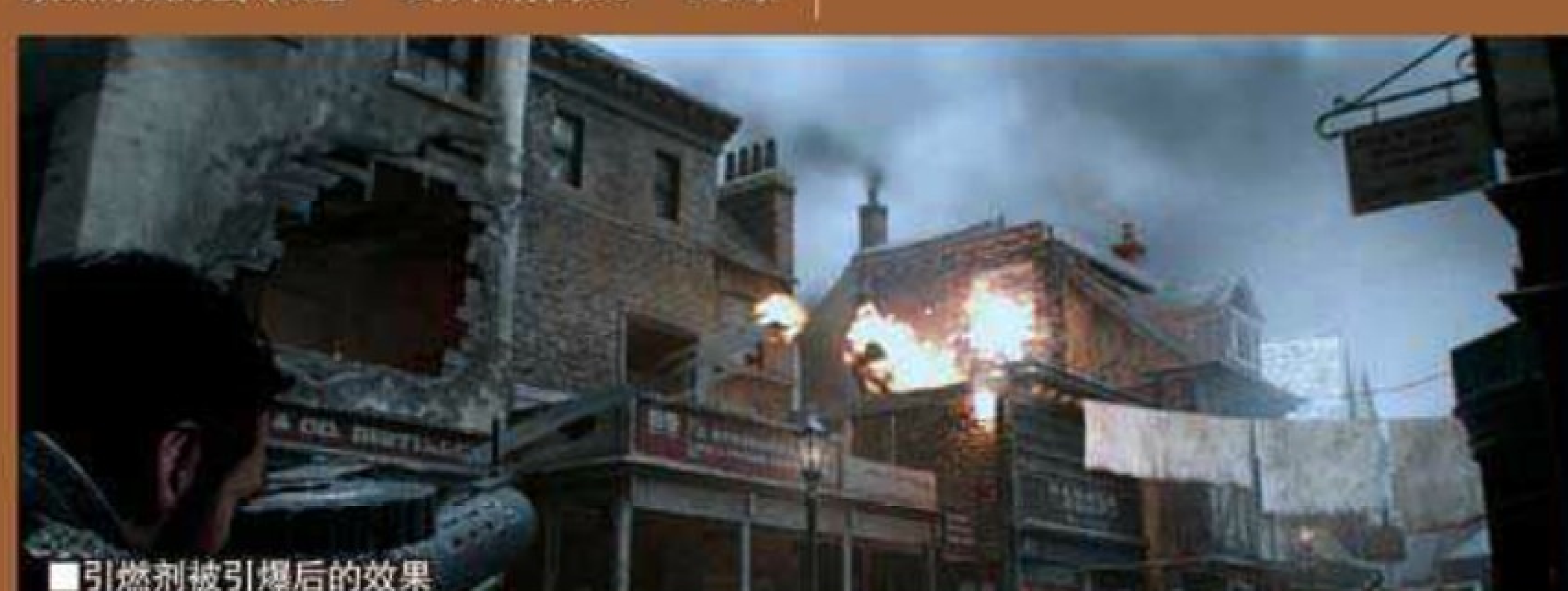
在《教团 1886》的世界中，不管是中世纪时期的亚瑟王和他的圆桌骑士们，还是 1886 年工业革命时期的伦敦，这些极富现实感 的内容中，又都有着相应的超现实般的存在。从 7 或 8 世纪开始，人类与混血种的战争就未曾停止过，而主角们所处的伦敦，虽说是架空世界观，其中不仅有着超越时代背景的武器和先进设备，就连充满幻想风格的大型飞空艇也普遍存在。就是在这样一种写实风格的大背景下，融入其中的非现实题材元素才会更加突出，更加吸引人。


■1886年的伦敦

# 游戏特色系统

## 充满策略性的射击

在体验过之前两届展会上的试玩后，本作在战斗方面的特色也初露端倪。首先是武器的设定，试玩版虽然可以使用的武器不多，但通过两种不同的射击模式，同一种武器的适用范围也会有所变化。铝热步枪的铝热剂和引燃弹，前者会大范围覆盖于玩家瞄准射击的位置但并不具备任何杀伤力，后者则可以将其引燃对该范围内的敌人造成巨大伤害。玩家在使用该武器时就要考虑清楚，是先发射铝热剂覆盖一定范围后再引爆，还是先用引燃弹让敌人或者掩体附带火种，再发射铝热剂对其造成更大的伤害。还有一种更高级的用法，玩家可以通过扫射使铝热剂先形成一个横向的覆盖面，用引燃弹从这个覆盖面的一端将其引燃后，铝热剂就会从这一端开始向另一端爆炸，这时只要玩家再紧接着另一端发射引燃剂就可以形成连锁引燃，使杀伤范围进一步提升。


■引燃剂被引爆后的效果

# 威胁着骑士们的存在



大约在 7 或 8 世纪，出现了因未知原因而被兽性感染的人类，半人半兽的混血种。面对这些突如其来的怪物，人类随即与其爆发了战争，虽然在数量上占优，但混血种凭借其野兽一般的身体机能和超强的愈合能力，使得人类一方反而趋于劣势，直到亚瑟王的出现才让整个战局出现了转机。他在机缘巧合的情况下发现了一种名为“黑水”的神秘液体，这种液体不仅可以让伤口加速愈合，还可以延长服用者的寿命。虽然仍不足以与混血种匹敌，但亚瑟王和他的圆桌骑士们依然凭借着这份力量成功挽回了颓势，并将二者之间的战争维持了数个世纪之久，直到现在。


■混血种设定草图


■重要道具黑水




■格拉海德公爵

时间来到 19 世纪 1886 年的伦敦，以教团为名的骑士们仍然在与混血种们战斗着。得益于工业革命人类的科技水平有了飞跃般的进步，各种跨时代产物纷纷亮相，而尼古拉・特斯拉的加入也让教团骑士们拥有了有效对抗混血种们的高科技武器。


■尼古拉・特斯拉

这位现实中有着“人类史上最伟大科学家之一”称号的人物，在游戏里也将扮演相当重要的角色，玩家很有可能要通过他才能获得新武器或者新装备。


■人类反叛军设定稿

但新的时代也同样意味着新的敌人，更糟糕的是这个敌人还是来自于人类内部。社会的高速发展使人类的阶级化区分愈演愈烈，上下层之间矛盾不断激化，最终来自底层社会的人们发起了反抗，而作为上层社会的代表，所属于教团的骑士们不得不出面镇压。本作的主角格拉海德公爵就是其中一位继承了圆桌骑士之名的教团成员，而这种从拯救人类到维护部分人利益的转变，不禁让他对当下教团的体制本身产生了怀疑，更让他分不清的是，自己所要面对的敌人到底是谁。



## 黑色视野系统

该系统需要按下 L1 键发动，会消耗最右下角的槽。发动后进入子弹时间，场景中敌人的动作会变得异常缓慢，玩家控制的角色会首先自动瞄准其中一名敌人，之后连按 R2 键就可以快速射击，推动右摇杆可切换锁定目标，在子弹时间的帮助下就可以轻松的将暴漏在掩体外的敌人一一击杀。



■发动黑色视野

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE
DOWNLOAD

# 骑士们的武器和配件

之前曾提到过的发明家尼古拉·特斯拉，加入教团之前他曾在某个神秘公司内从事科研工作，从最新公布的游戏画面和设定图中还能看到类似特斯拉线圈的装置，包括骑士们的很多武器和装备也都是由他发明制造的，下面就是目前已公布的部分武装，让我们来看看吧。



■特斯拉的实验室设定稿




TS-23 弧光共振电磁感应枪，类似于狙的远程高威力武器




埃塞克斯 M86/收腰柄铝热步枪，之前介绍过拥有发射铝热剂和引燃剂两种模式的步枪，可以利用引燃铝热剂后的传导效果继续释放引燃剂以造成更大面积的伤害。




埃塞克斯 M2/Pn83‘弯刀’自动步枪，同样是拥有两种攻击模式的组合型枪械，中近距离的攻击利器。




骑士们的无线电通信装置，主角似乎还可以通过无线电呼叫空中支援。




米尔斯 Mk IV 破片手榴弹，复合的刀刃和牵引线设计可以让手榴成为设置类的陷阱使用。




具有工业时代气息的单筒望远镜

## 《教团1886》限定收藏版

1. 掩体下的格拉海德雕像（7 英尺）
2. 收藏用铁盒
3. 游戏内徽章贴纸

## 《教团1886》豪华版

4. 豪华收纳箱
5. “决斗”雕像（13 英尺）
6. 收藏用铁盒
7. 美术设定集（22 页）和黑水吊坠项链
8. 游戏内徽章贴纸







**数字版内容**

教团骑士武器库DLC（红色教团制服配备原型电弧步枪和黑色教团制服配备火红铝热步枪）

游戏官方原声音乐集（含特别收录曲目）

从未公布过的幕后花絮

# SHADOW OF MORDOR



还有不到一个月，我们就要和《中土 摩多之影》见面了，这款将会补充叙述《霍比特人》和《指环王》之间故事断层的游戏有着令"《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列"玩家似曾相识的战斗设计和充满了想法与野心的复仇者系统，整体素质令人满意，相信玩家们会在体验这款游戏的过程中获得无比的乐趣，在游戏正式发售之前，让我们最后总结一下它的优势，让各位读者们能够对其有一个整体认识。

| 中土 摩多之影 | WB Games | 动作冒险 |
|---|---|---|
| PS4 | | |
| Middle Earth: Shadow of Mordor | | 美版 |
| 2014年9月30日 | 本地1人 | 对应年龄：17岁以上 |
| 售价为59.99美元 | | |

## 主要角色



### 泰雷恩 Talion

一位守卫黑门的贡多游侠，在索隆军队进攻驻地时被俘虏，家人被军队领袖黑手杀死，自己也被处决。但是之后被某个怨灵附身而复活，立志向索隆的兽人大军复仇。



### 黑手 Black Hand

一个黑努曼诺尔人，在成为索隆的左右手后领导着兽人军队，也是导致泰雷恩家破人亡的凶手，他有着高超的剑术和强大的身手，而且被兽人大军重重保卫，所以泰雷恩对他的复仇注定会艰险重重。



### 怨灵 Wraith

本体是一位精灵，其身分很有可能是当年打造了精灵三魔戒的凯勒布理鹏，他在被索隆利用打造了各种强大的戒指后遭到杀害，但是如今化为怨灵重回人世，要借助泰雷恩的身体向索隆寻仇。

## 复仇者系统详解

复仇者系统的关键点之一，是让游戏中的兽人小头目拥有个性和记忆，他们在和玩家的对战当中如果曾与玩家遭遇，就会记得泰雷恩的模样，而当他们战败逃走或是成功杀死泰雷恩，则其状态也会发生变化，他们可能会试图一直躲着泰雷恩，让手下的兽人充当炮灰来给自己制造时间逃跑，又会是通过杀死泰雷恩来获得晋升，并





变得更加强大。这并不意味着玩家就无法击败升迁的兽人，毕竟要对付他们的方式太多，但玩家可以通过这种方式来把兽人送去更高的职位，并在合适的时机打败他，并利用怨灵的能力将其控制，于是在一瞬间，玩家就获得了对这个头目与其手下兽人的控制权。通过这种方式，玩家最终能够控制兽人大军，实现泰雷恩复仇的目标。




| 血源诅咒 | SCE | 动作角色扮演 |
| --- | --- | --- |
| PS4 Bloodborne | | 美版 |
| 预定2015年春 | 本地1人，网战人数未定 | 对应年龄：未定 |
| 售价未定 | | |

文 八重樱 美编 小瑟



《血源诅咒》是由日本SCE联手From Software合力开发的一款PS4主机独占的动作角色扮演游戏。提到From Software，自然会联想到该社旗下大名鼎鼎人气绝伦的“《魂》系列”，无论是《黑暗之魂》亦或是《恶魔之魂》都凭借着独树一帜的战斗系统俘获了大批核心玩家，开创了“虐与被虐”游戏的新高峰。自从PS4发售之后，在这个全新平台推出《魂》新作的呼声一直不绝，不过显然制作方并不打算继续啃老本。一款名为《血源诅咒》的全新作品于今年E3期间亮相玩家面前。本作能否在品质上超越“《魂》系列”，实现由量到质的飞跃呢？一起来了解一下吧！



## STORY





《血源诅咒》的舞台是一座位于遥远的东方、隐秘在山间与世隔绝的城镇Yharham。自古以来，这里蔓延着一种名为“兽之病”的怪病，正如名字所示的那样，一旦患上此病，就会宛如被野兽附身了一般渐渐失去理性，变成只会在夜晚时分徘徊的怪物。本作的主人公也同样是一位“兽之病”的感染者，他重回Yharham就是想寻找能够治愈此病的方法。当然，前提是他能够在接踵而至的怪物攻击下安然无恙的生存下来……





# WORLD

本作的世界观设定参考了19世纪的英国维多利亚时代，在游戏中玩家可以看到大量哥特风格的古老建筑群、狭窄泥泞的街道、以及散发着刺鼻烟雾的瓦斯灯，漫步在Yharham，仿佛是穿越回了同期的伦敦，那种隐藏在繁盛背后的腐败堕落、寂静下蠢蠢欲动的恐怖，将透过每一处细节传达给玩家。

# CHARACTER

目前官方还没有给出本作主角的名字，我们也无从得知他究竟是如何感染上“兽之病”的，只知道像他这样感染了“兽之病”但还未完全兽化的人因为战斗能力超强，所以大多会接受普通市民的委托，拿起武器猎杀那些已经彻底丧失了人性的“野兽”们，故此，他们也被称为“猎巫人”。

“猎巫人”所使用的武器是一把可变形的斧头和一把霰弹枪。这种“枪与剑”的组合不免让人联想到《鬼泣》或是《猎天使魔女》，但战斗却不像后两者那样强调爽快的手感，敌人的实力同样不逊于主角，玩家必须做到步步为营才能避免功亏一篑。









# BATTLE

超高的难度是“《魂》系列”的标志性特色，不死个百八十次想要通关游戏绝对是做梦。而尽管制作组对《血源诅咒》的战斗系统进行了全新的策划，比如取消了防反战术中至关重要的盾牌设定，但在游戏的整体难度上，依旧保持了与“《魂》系列”同等的水平。相信各位已经被“《魂》系列”培育出“受虐情结”的玩家们应该都会很开心吧？

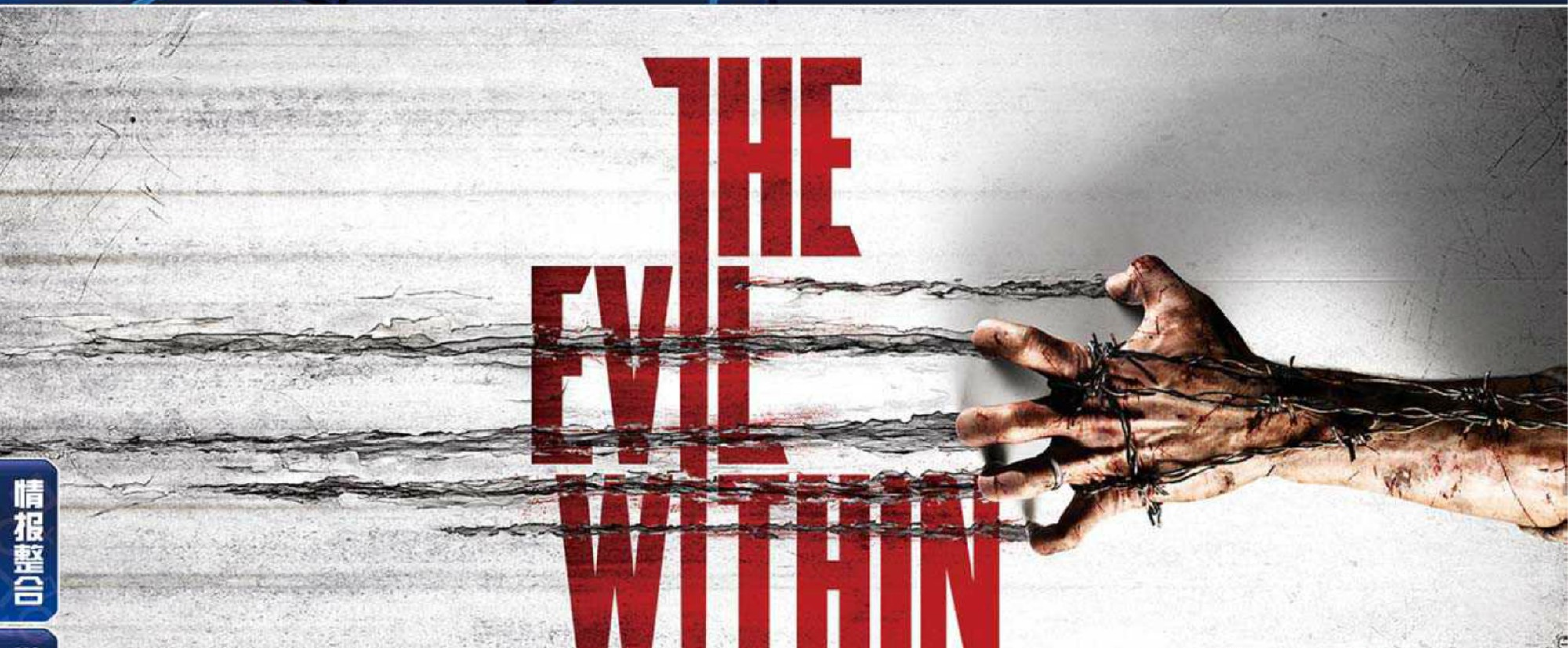
游戏的难度在各个方面都有体现，比如玩家一开始就会遇到了还保持着人形态的怪物，它们在移动时虽然是一副步履蹒跚的模样，可是一旦发现了目标就会立刻挥舞着手中的镰刀直冲过来，叫人防不设防。而且他们往往还都是成群结队的出没，假如再夹杂进了狂化的野狗，那场面绝对够刺激。

一些外在的环境因素也同样会对敌人构成影响，比如敲响钟楼的大钟后，人形态的怪物就会回到他们原本的栖息地，从而形成全新的可探索区域。部分区域对玩家还会提出更高的要求，比如要进入黑暗的地窖，玩家就必须放弃双持武器，改为一手拿单手武器另一手持火把的状态，如此一来攻击力也势必会有所降低。

当然，面对强大的敌人时，主角也并非无计可施。比如玩家可以使用霰弹枪来令敌人陷入长时间的硬直，再使用斧头施展连续攻击，甚至可以释放强大血腥的终结技。此外，合理利用地形优势等战术相信也会令战斗的难度进一步降低。








文 大汉　美编 心の永恒

| 邪恶深处 | Bethesda Softworks | 动作冒险 |
|---|---|---|
| PS4 The Evil Within | | 中文版 |
| 2014年10月14日 | 1人 | 对应年龄：18岁及以上 |
| 售价未定 | | |

在 2012 年 4 月，"Zwei 计划" 将三上真司这位早应该 "人头落地" 的生存恐怖游戏之父拉入我们的视野。也许是因为如今的《生化危机》(后称《生化》)已面目全非、亦或是因为同类游戏的发展进入瓶颈，当本作类型被确定为生存恐怖时，玩家们的关注再次成为照在三上身上的聚光灯，他们迫不及待地想看到 "《生化》之父" 对于这类游戏的新见解。时隔两年，《邪恶深处》从 "Zwei" 中破壳而出，带着 "老生化" 的恐怖和《生化 4》的操作，展现在世人眼前。而中文版同步发售的消息更是让国内玩家们兴奋不已。那么，2 个月后我们究竟会被怎样一款作品吓到呢？在此不妨先整理下情报，做好心理准备吧。



## 深入魔窟

故事发生在一起毛骨悚然的大规模杀人事件现场。主人公塞巴斯金和同事在目击一名衣着白衣斗篷的男子虐杀了 3 名警官后，遭到了不明的袭击而失去了意识，醒来之后才发现自己已身处在一个四处徘徊着诡异生物的疯狂世界里。为了生存，他必须与难以想象的恐惧斗争。那些惊悚到令人头皮发麻、让人半夜睡不着的恐怖桥段，对于塞巴斯金和玩家来说都将是一次挑战……

## 窟中困徒



**约瑟夫 欧达**
**Joseph Oda**

同样是塞巴斯金的同事之一，黑框眼镜和整洁的发型让人感觉十分干练。在游戏中他被两个敌人送上了断头台……

**主人公**



**塞巴斯金 加斯特拉诺斯**
**Sebastian Castellanos**

一名侦探，与同事前往犯罪现场 "灯塔精神病医院 (Beacon Mental Hospital)" 调查时，遭到不明原因的袭击，醒来后不仅与同事分散，并将面临人生中前所未有的恐惧……

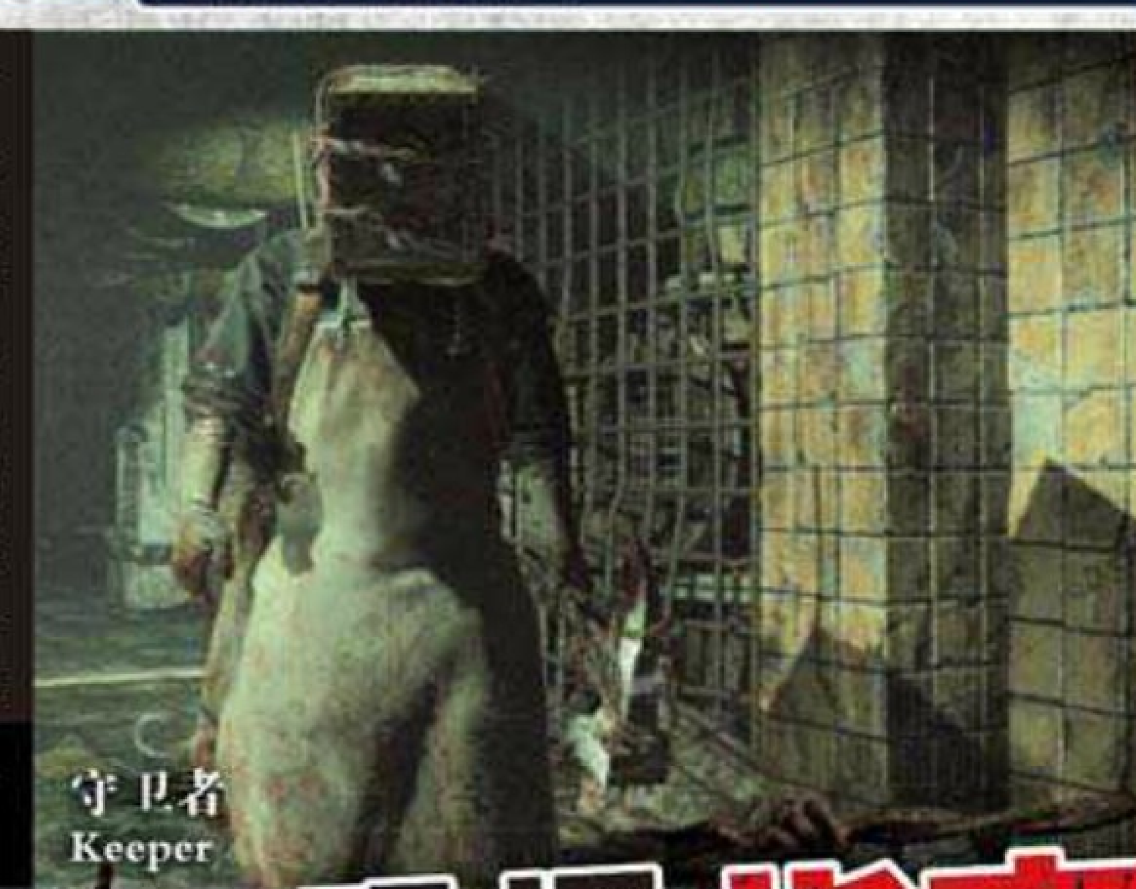


**朱丽叶 基德曼**
**Julie Kidman**

塞巴斯金的同事之一，因为其姓中有一个 "Kid" (小孩)的字眼，同时资历也比较浅，所以被塞巴斯金称作 "孩子"。在游戏故事中将起到十分关键的作用，而在已公布的一个场景中，这位女探员被丢进了一个大水缸中几近淹死。




拥有超自然力量的存在通常武器无法对其造成伤害。他拥有空间移动的能力，能够瞬间移动到对手面前，轻易夺走生命。作为一个关键角色，他似乎与塞巴斯金本人有着千丝万缕的关系。游戏中他一直尾随着塞巴斯金，并经常毫无预兆的出现为主角带来巨大的麻烦。




没有真实名字，只有一个代号。头戴着包着铁丝的保险箱（看来爆头是无效了）似乎像是在与《寂静岭》系列中的"三角脑袋"叫板。在游戏的首部预告片中他的亮相留给玩家深刻的印象，而每一次出镜，他似乎都会带着那把榔头。其保险箱下又是怎样一张脸实在让人好奇……


■像这样脑科手术般重口味的解密要素相信在正式游戏中不会少见。

## 恐惧指南

游戏类型为TPS，举枪后会变为越肩视角。同时本作追加了类似于《最后生还者》里的半蹲行走的动作，由此可以减小行动时发出的声音，实现更好的潜入效果。另外，游戏中的加速跑有一定的时间限制，长时间加速跑后会进入行动缓慢状态，十分危险。游戏中弹药补给的数量有限，面对大量敌人还是要以回避战斗为主，因此善加利用半蹲姿态以及战略性的逃跑诱敌将成为本作战斗系统的关键。

另外，游戏也有不少刻意而为之的设定加强玩家的紧张感。在大多同类作品中，高级医药包一直是救玩家于危难间的宝物。但是在本作中，玩家若要使用高级急救包就需要谨慎的观察四周，确定没有潜在危机后再动手。因为当玩家使用了回复全部HP的医药包后，会出现一时的副作用，表现为数秒内扭曲，角色也似乎会进入一时的操作不能状态。这时若有敌人偷袭，必然是被"推倒"的结果。

## 感受惊悚

游戏中四处存在着《生化4》的影子，三上曾在我们的采访中表示，本作力图寻找到《生化4》与《生化》初代的平衡点，而从目前的情报来看的确如此。三上先生显然对"恐惧"有自己的理解，这也使得他在TPS这种比较"难以吓到人"的游戏类型中挖掘出独有的恐惧体验。

本作的环境依然是恐怖游戏的"基本配置"：昏暗的灯光、布满血迹的墙壁，四处隐藏的机关还有随时准备冒出来吓人一跳的BGM。显然，三上并不认同曾在《生化5》中提到的"阳光下的恐怖"之概念，在大多数玩家的经验中，黑暗更容易让人心生不安。而制作人显然洞察了这种不安所带来的恐惧感，在游戏中淋漓尽致的刻画黑暗所带来的毛骨悚然。不过从目前所放出的情报来看，游戏的画面并没有如《生化6》那样黑的离谱，而是以不同的程度的光源（如反光等）交代了环境，游戏中虽然四处可见光源，但是无论是摇曳的灯光，还是经过落地窗投至地板上的月光，都更加衬托了黑夜的寂静。另外，游戏中可以感觉到明显的尘埃漂浮在空中，这种刻意为之的效果使本身并不算出众的画面带有了近似于怀旧电影般风格化的视觉体验，算是弥补画面不足的讨巧方案。

本作中主要的敌人依然是喜闻乐见的丧尸类敌人。它们的造型经过了新的刻画，残缺不齐的躯体加上插满各种令人匪夷所思的"部件"，同时还会使用各类武器。当然，这些都不足以吓到身经百战的玩家。真正让人充满紧迫感的，是这类敌人很有可能会在被击倒后再次站起来杀回玩家面前，在弹药资源有限的情况下会显得十分不利。这就需要玩家在击倒敌人后点火将其焚烧殆尽以绝后患，当然点火道具数量也是有限的，所以巧妙利用机关将其"粉身碎骨"才是至上之道。

除了杂兵外，本作中的BOSS级敌人亦是显得凶残无比。最早一段宣传片中公布了名为"Keeper"的人形敌人，巨大的身躯以及不死之身想必能给玩家带来巨大的压迫感。而大型的蜘蛛型女性敌人以及"粘附于"墙面上的巨大敌人恐怕也会让玩家紧张万分。值得一提的是，BOSS级敌人中有不少需要通过特殊的方法解决，而并非正面对峙，这也不禁让玩家们开始期待本作的BOSS战设计了。


▲尽管画面很黑，游戏的光源也能够保证玩家能够清楚的看到敌人。


■不知本作是否能够为玩家带来久违的恐怖与惊栗。

## 恐惧再临

十多年前，三上真司曾经用一张"回眸一笑"的场景令所有的玩家记住了"《生化危机》"这个名字。十多年后，或许《生化》早已不在是那个《生化》，"丧尸"也已经蜕变为"割草"游戏的对象，而曾经裹着被子吓得不轻的毛头小子如今不再会对恐怖游戏冒冷汗。三上的《生化》系列曾让很多年轻的玩家切身体会了"恐怖"的意义。但如今，恐怖游戏的前景如《生化6》中漆黑的街道一般不得而知。

就在前不久，由小岛秀夫团队制作的《P.T》让许多玩家找回了当年头皮发麻的紧张感，由此也让不少人重拾了对恐怖游戏的信心，本作同步推出中文版的消息让国内玩家欢呼雀跃。究竟本作是否能成为一款在游戏艺术领域中媲美"《生化危机》系列"的佳作呢，让我们拭目以待。




"《小小大星球》系列"即将登陆次世代平台了！从创作、分享再到如今的多人同乐，《小小大星球》一直努力将自身创意十足的游戏体验带给更多的玩家。而在《小小大星球3》中，我们不但可以在游戏里构筑自己的想象，还能和身边的亲朋好友们一同分享这份快乐，特色鲜明的角色设定也预示着多人游戏将会是本作的重头戏。这是一款游戏，却又不仅仅只是一款游戏。

| 小小大星球3 | SCEA | 平台动作 |
|---|---|---|
| PS4 Little Big Planet3 | | 美版 |
| 2014年11月 | 本地1~4人，在线1~4人 | 对应年龄：全年龄 |
| 售价为59.99美元 | | |

# 次时代的小小大星球

借助于PS4强大的处理能力，《小小大星球3》将会带来更加令人惊艳的画面表现，1080p的分辨率、出众的光影效果和细致入微的材质纹理等，将带给玩家感官与创意的双重享受。



# 本次的主题是——多人同乐



多人合作，是此次《小小大星球3》的主打元素，从E3索尼发布会的演示过程中，我们已经能够感受到四人共同游戏时所带来的无穷乐趣，麻布仔不再是孤军奋战，而是和其他三个特色鲜明的角色互相帮助，并肩攻克一个又一个的关卡。虽然多人合作某种意义上降低了游戏的难度，却也带来了更多的可能性，因为每个角色所擅长的领域并不相同，因而也就可以衍生出更多的过关思路和玩法，让创意的游戏体验进一步强化。

# 麻布仔归来！

大家最熟悉的主角——麻布仔回来了，并带来了一些全新的道具，其中之一便是“喷气枪”。借助从枪管中喷出的蒸汽，麻布仔便可以驱动场景中的动力机关，又或是排除前方拦路的障碍，实用性满点。


■驱动滑轮


■吹起障碍物让同伴们顺利通过。

# 欢迎新伙伴！




◀Toggle比起其他角色而言，俨然是个大块头。不过它的特点可不仅仅只是一身蛮力，Toggle在英语中的意思为“切换”，这其实预示了能够自由变换体型才是它的拿手绝活——变小后能够穿过狭窄的通道，变大后又能借助重量触发机关等等。因此别以为块头大就一定头脑迟钝，在什么时间点、在何种场景下应该变换体型，相信会是玩家们在游戏中要好好思考的问题。




▲Swoop能够自由的飞行，因此在所有的角色中有着最为自由的行动方式，除了能够触发其他角色无法企及的场景机关外，它还能抓住一名角色进行移动，如此方便的技能在多人合作中肯定会大放异彩！




◀Oddsock就像是一只长相奇特的麻布小狗，四足行走的它身形相当敏捷灵巧，通过加速腾空股可以在场景中快速地来回跳跃，在队伍中往往都是首当其冲，不过这同时也就意味着Oddsock在操作上会更不好控制一些。

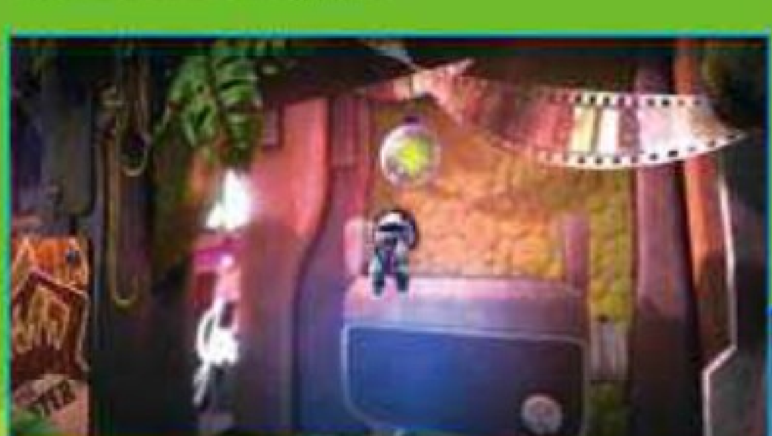


# 创意永无止境

## 关卡创作


▲看这浓墨重彩的大胡子，没错，画的正是《教团1886》的角色。

自由的关卡创作是“《小小大星球》系列”最大的特色，本作毫无疑问也将延续这一创意元素，并且玩法将更加丰富。游戏完美兼容前作中高达 870 万个的自制关卡，并引入了滑梯等全新的场景道具，进一步拓展自制关卡的可能性：涂鸦、网球、赛马等统统不在话下。你无法想象《小小大星球 3》将涵盖多少个种类的游戏体验，因为创意永无止境。


▲《无名英雄 再来者》也来客串。

▶赛马场上的全力拼搏。



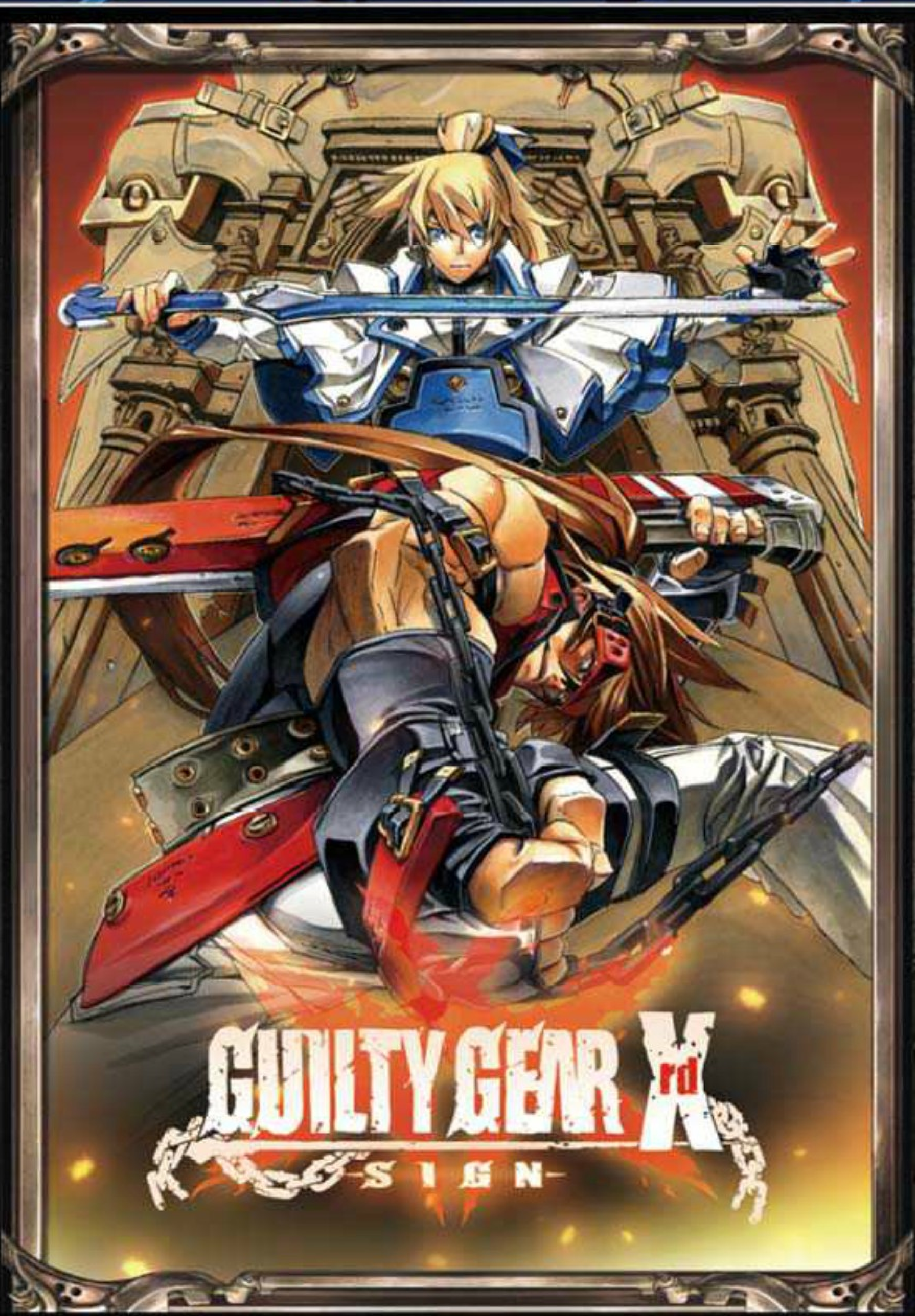
## 自由换装

游戏中所有的角色都可以自定义装扮，装饰品和图案等都非常丰富。玩家大可以发挥天马行空的想象力，为自己设计一套独一无二的的形象。






文 秋沙雨 美编 心の永恒




隔了半个主机世代之后，《罪恶装备》系列"才迎来众望所归的最新作，本作的画面比起系列历代作，更加贴近动画风格，这是 ASW 首次挑战格斗游戏领域里 3D 与 2D 的动画渲染风，给习惯了本社 2D 格斗游戏的玩家带来十足的新鲜感。本作的剧情紧接着《罪恶装备 2 序曲》，看着熟悉的角色们以各种新造型登场也不失为一种视觉上的享受。

| 罪恶装备Xrd SIGN | Arc System Works | 格斗 |
|---|---|---|
| PS4 GUILTY GEAR Xrd -SIGN- | | 日版 |
| 2014年12月4日 | 本地1～2人，在线1～2人 | 对应年龄：未定 |
| 售价为5980日元 | | |

# 剧情梗概

在 1999 年，人类成功将无限的能源"法力"理论化。

但是，人类哪怕是获得了智慧，也仍未舍弃他们的愚蠢。

本可以成为世界和平之源泉的法力最终也成为了人们斗争的道具，最终，诞生出了禁断的生物兵器"GEAR"。

渐渐地，GEAR 开始拥有自我意识，将攻击之牙转向了人类。



人类赌上自己的命运与 GEAR 展开了长达百年的"圣战"，最终以破坏神"Justice"被封印告终，人类获得了胜利。但是在这来之不易的和平的水面下，世界仍受到来自非人之物的威胁。

## 2187年10月21日12时12分

自称"Ramlethal=Valentine"的少女独自一人向全世界发布了开战宣言。

面对这份宣言，无论是各地的组织还是国家机关都没有把它当成玩笑看待。

因为在之前发生的"洗礼 13（Baptism 13）事件"里，对伊流利亚连王国首都发起了大规模进攻的袭击者也自称为"Valentine"。

为了确认事情的真相，世界各地都开始有所动作……

# 模式介绍

## 剧情模式



主机版必不可少的的新要素便是剧情博士，本作剧情模式的演出比历代作有明显提高，精美的动画渲染风建模甚至让人有一种在看动画的错觉。

# 主要角色





全名"Sol Badguy"，沉默寡言的赏金猎人，平时开口也只限于非说不可的时候，没耐性，讨厌照顾人，由于不擅长动嘴所以比起与对方说话更喜欢用强硬的行动或态度来表达自己的意图。喜欢听"QUEEN"的唱片，最讨厌"努力"和"加油"。在一般人看来是一个人非常自我而且粗暴的家伙，不过曾一起行动的同伴们将他作为"一个让人没办法的家伙"接受到他们的圈子里。

**索尔（Sol）**

身高：184cm
体重：74kg
出身地：美国
CV：中田让治



全名"Ky Kiske"，伊流利亚连王国的连王，辛的亲生父亲。最重视的东西是妻子 Dizzy、辛和大家的笑容，最讨厌的东西是自己软弱的内心。过去的凯重视正义与秩序，为人诚实而且处世不够圆滑，也因此经常与以自由奔放的态度生活的索尔产生冲突。而即为成连王之后，这份热情转化为了更为广阔的视野，开始站在不同的角度考虑问题。



**凯（Ky）**

身高：178cm
体重：58kg
出身地：法国
CV：草尾毅

## 网战模式




网战模式大致分为"Ranked Match"和"Player Match"两种形式。本作的网战还支持PS3与PS4之间的联机对战。

**Ranked Match:** 能够将对战结果上传到在线排行榜的网战模式，玩家可以在该模式下尽情与各地的玩家切磋交流，提高自己的排位名次。

**Player Match：** 不会将对战结果上传到在线排行榜的网战模式，由于不会留下战败记录，所以玩家可以用在该模式下尽情战斗，同时也可以进入到其他玩家的房间里进行观战。

## 实践模式

**TUTORIAL:** 面向初学者的单人教学模式，在该模式下会由索尔或辛来为玩家们讲解本作的游戏规则和基本操作。

**CHALLENGE:** 在该模式下玩家能够操作不同角色来进行必杀技或连击的练习。

**MISSION:** 该模式是系统给玩家安排各种各样的课题来让玩家完成的单人模式。注重于培养初学者玩家在特定状况下的应对能力以及运用于实战的各种基础知识，作为初学者向中级者迈进的教程来说是在合适不过了。

**TRAINING:** 在该模式下，玩家可以设置非常细致的状况设定来进行自由练习，该模式对应双人游玩，玩家可以和好友一起来进行施展练习。在练习时还能显示出键位操作和记录行动等。




## 战斗模式

**ARCADE：** 该模式有别于剧情模式，里面收录了各操作角色的短篇剧情，每个角色都会有八场战斗，来让玩家细细品味每个角色的独特魅力。

**M.O.M.：** 该模式是能够让玩家不断挑战敌人的单人模式，在该模式下战斗胜利后能够获得奖章，这些奖章可以用来强化玩家的操作角色。在联网模式的"Player Match"模式里，玩家还能够使用培养出来的角色来与其他玩家战斗。

**VERSUS：** 本模式是人数1～2人的本地对战模式，玩家可以与朋友或COM进行对战。







## 先行购入特典

本作的先行购入特典是收录了多首人气系列曲目的音乐CD "GUILTY GEAR Vocal Collection"，日后还将会追加新的特典。

## PS4的手柄同捆限定版

本次的限定版特典比较特殊，因为它只有PS4版。该限定版售价10778日元，里面除了先行购入特典以及游戏本体之外，还有由三和电子制作的PS4格斗手柄"Fighter's Pad GGXrd Custom"。






全名"Sin Kiske"，凯与Dizzy的儿子，继承了来自母亲的四分之一GEAR血液，凯为了掩人耳目而将他交由索尔养育。虽然外表已经是一个青年，但是实际年龄其实仍然未满十岁，而且由于索尔偏向斯巴达式的教育影响，英文的发音有些生硬，识字认字的能力很低，摸索新的形容词是他的日常娱乐之一。最喜欢的东西是母亲和满腹感，最讨厌不会克服自己不擅长之物的人以及被别人当做小孩。



### 辛（Sin）

身高：181cm
体重：73kg
出身地：不明
CV：宫崎一成



### 床男（Bedman）

身高：156cm（包括床是272cm）
体重：45kg（包括床是666kg）
出身地：不明　CV：绿川光

在现实世界里连梦话都不说一句，只有在梦中世界里才能窥视到他真正的性格，最喜欢荞麦皮枕芯的枕头，讨厌啰嗦的人和鸫的叫声。语言能力优秀而且很有知性，擅长揭露对手的缺点或他们不愿让别人看到的过去，让对方陷入混乱之中。自尊心很强，平时都是以俯视的态度来对待人，他对所有的人类都不抱有任何的关心，对他来说最重要的只有自己的"某个目的"。

全名"Ramlethal=Valentine"，身边有着一个使魔米尼翁（CV：关智一）。对自己目的以外的东西不抱有任何价值判断基准，没有善恶概念和好恶观，也因此她将被她们称之为"母亲"的存在抱着绝对顺从的态度，她们对"母亲"没有任何思想或敬爱，没有疑惑或压抑，只是如同机械一般遵从着命令。也因此，拉姆雷扎认识到自己的生命也仅仅是为了完成目的的其中一个垫脚石罢了，同时在拉姆雷扎体内开始有了微小的感情波动。



### 拉姆雷扎（Ramlethal）

身高：167cm
体重：52kg
出身地：Backyard
CV：潘惠美




虽然在 2012 年 E3 上通过“播片”大放异彩，但平心而论《看门狗》的各方面的表现相对平庸，初次接触时虽然能感受到黑客题材带来的新鲜感，但进入游戏中段新鲜褪去，游戏重复性严重的问题逐渐暴露，加上游戏的剧情平淡且拖沓，容易让玩家失去耐心。但作为原创新作，游戏有此素质已经十分不俗，依旧值得玩家一试。

文 伽蓝 文 哪尼 美编 小瑟

| 看门狗 | Ubisoft | 动作冒险 |
|---|---|---|
| PS4 Watch Dogs | | 美版 |
| 2013年5月27日 | 本地1人，在线2~8人 | 对应年龄：17岁以上 |
| 售价为59.99美元 | | |

# 欢迎来到芝加哥——系统详解

## 操作列表

### 载具控制

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| L2 | 刹车 |
| R2 | 油门 |
| L1 | 呼出武器菜单 |
| R1 | 使用道具 |
| 左摇杆 | 操控方向 |
| 右摇杆 | 调整视角 |
| × 键 | 倒后镜视角 |
| ○键 | 手刹 / 躲在车内 |
| □键 | 开启黑客透析器（手机）/ 黑客行动（长按） |
| △键 | 离开车辆 |
| 十字键↑ | 打开手机菜单 |
| 十字键← | 切换驾驶视角 |
| 十字键→ | 跳过歌曲 / 停止播放歌曲（长按） |
| 十字键↓ | 激活快捷路径 |
| L3 键 | 鸣喇叭 |
| R3 键 | 发动专注 |
| 触控板 | 呼出地图 |
| OPTIONS 键 | 暂停菜单 |

### 步行控制

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| L2 | 瞄准 |
| R2 | 射击（瞄准时）/ 奔跑（按住） |
| L1 | 呼出武器菜单 |
| R1 | 使用道具 |
| 左摇杆 | 操控方向 |
| 右摇杆 | 调整视角 |
| × 键 | 进入掩体 |
| ○键 | 动作键 / 近战击倒 |
| □键 | 开启黑客透析器（手机）/ 黑客行动（长按） |
| △键 | 使用物品 / 进入车辆 |
| 十字键↑ | 打开手机菜单 |
| 十字键→ | 跳过歌曲 / 停止播放歌曲（长按） |
| 十字键↓ | 激活快捷路径 |
| L3 键 | 装填弹药 |
| R3 键 | 发动专注 |
| 触控板 | 呼出地图 |
| OPTIONS 键 | 暂停菜单 |

## 黑客行动

《看门狗》的一大特色，就是主角可以通过手上的手机连通网络作出各种的黑客行动，比如操控红绿灯、获取监控摄像视角、黑取行人个人信息等，而这些行动只需要简单地通过一个按键即可实现，具体为在游戏中升级黑客技能树中相关技能后，按下□键就能激活主角的黑客能力，然后镜头上会出现一个圆形的准星，移动准星观察场景的物品时，可供黑进的物品就会出现一个菱型方框并以白色高亮的方式显示，此时再长按□键就能实施各种黑客行动，注意部分黑客行动需要花费左下角的手机电池槽，不过电量会随时间自动恢复，通过升级也能增加电量的上限。而通过花费技能点升级黑客技能后，还能丰富自身的黑客手段。



在部分任务中，玩家需要以“接水管”的形式连通网络进行黑客小游戏，这种小游戏的玩法很简单，玩家只需要针对锁形标记的目标下手，转动管道使所有流向锁形标记的连接线变成蓝色后，锁形标记就会变成一个新的管道，此时再重新调整各个管道的流向，一步一步往最终的锁形标记推进就能完成这个小游戏。

## 标记敌人

在面对敌人时，只要瞄准敌人一段时间，或使用摄像头观察敌人就能对敌人进行“标记”，被标记的敌人所有的行动会被显示在小地图之上，而且就算敌人被障碍物遮挡，其身影依然会被高亮显示，可以说提前标记敌人是战斗取胜的关键，因此在面对大批敌人时，不妨黑进附近的摄像头将他们全数标记再作行动。

## 快速移动

游戏中的铁路网络十分发达，几乎每走几步就能看到一个捷运站，捷运站在地图上标记为一个列车的标志，只要走到架于城市道路上层的轨道，检查一旁的售票机就可以在城市中所有的捷运站之间快速移动，这也是最快捷高效的跑路方式。

## 据点

随着游戏主线发展，在地图的各个区域会逐渐开启一些以绿色箭头符号标记的地点，这些地点代表着主角艾登的藏身处，在藏身处中艾登可以在衣柜处更换从服装店买到的衣服，还可以在床上休息，休息除了除了能保存当前进度外，还能设定醒来的时间，以此调整游戏的时间。另外，在呼出大地图选择藏身处时，按下□键可以快速传送到该藏身点，实现各个区域的瞬间移动，与捷运列车快速移动的方式相比，这种快速移动方式具有不论任何地点都可以使用的优点。




## 关注度系统

游戏中的关注度系统其实就是现今现在很多沙箱游戏中的警察通缉系统，关注度共有 5 个等级，等级越高，警方的追捕规模就越大。关注度以条状的形式显示在右下角，任何犯罪行动都会累积关注度，当关注度到达一定程度时，市民会掏出手机向警方举报玩家的犯罪行为，这时市民头上会有一个红色的三角形开始倒数，如果在限定时间内没有阻止市民的举报的话（杀死市民或上前按○键阻止），那么会进入第一个阶段“扫描阶段”。在扫描阶段中，警方会在地图上铺设绿色的圆圈扫描玩家的位置，当玩家置身圆圈内时就会增加扫描的数值，在这个阶段玩家要想办法避开这些圆圈，一旦扫描数值到达 100%，那么就会进入第二个阶段“追捕阶段”。追捕阶段警方会正式派出警力追击玩家，视乎玩家关注度的高低，派出的警力也各不相同，玩家需要做的就是设法突破警方的包围网，如果玩家成功逃离警方的视线，那么关注度系统会重置到扫描阶段之前，只要一段时间内不被警察发现，最终就能逃离通缉。

## 声望系统

声望系统是游戏中一个存在感比较弱的系统，它以长槽的形式显示在右上角，总的来说帮助无辜市民就能提高声望值，而伤害无辜市民就会降低声望值，而声望值主要影响的是市民对主角的印象，声望值越高，那么犯罪时市民向警方举报的几率就越小，只要玩家没有拿枪屠城的不良习惯，再多做几个诸如犯罪侦测这样的支线任务，要将声望升满也并不是什么难事。

## 车辆获取

得益于艾登的黑客身分，玩家可以随时利用手机中的车辆需求（Car On Demand）菜单传召车辆，但并非所有的车辆都可以随心所欲地传召，简单来说就是只有价值较低的车辆才可以免费传召，价值较高的车辆需要购买后方可传召。但就算有钱也不代表可以随心所欲传召，因为在游戏初期大部分的车辆都被锁定，要解开这些车辆锁定的方式有三种，一是曾经开过相同型号的车，这通过简单的抢车就可以实现。二是黑掉拥有这辆车的市民，但这个方法具有随机性，可遇不可求。三是部分特殊车辆只可以通过完成特定条件方可解锁，具体可以参看后文的相关内容。

## 技能树（Skill Tree）

在游戏中在获得经验值后会自动提升等级，每一提升 1 级都可以获得 1 个技能点，而完成“帮派据点”支线任务也可以获得相应的技能点奖励。在获得技能点后可以通过手机菜单的技能树进行能力的强化，技能树的设计很有特色，分成了 4 个涵盖了游戏的各个方面的类别，下面就为大家说明所有技能的作用。

### 战斗（Combat）

#### 技能树 1

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 专注（Focus） | 按下右摇杆后可以开启战斗专注，发动后会进入时间变慢的子弹时间，专注需要消耗左下方的专注槽，专注槽会随时间补充或使用道具直接补充。 |
| 潜行冲刺（Stealth Sprint） | 奔跑时被敌人侦测到的范围变小，可以使用奔跑直接接近敌人身后而不被发现。 |
| 关键专注（Critical Focus） | 在生命值极低时补满专注槽。 |
| 强化专注（Improved Focus） | 增加专注槽的上限。 |
| 缓久专注（Slowed Focus） | 发动专注后时间减慢幅度更大。 |
| 最大化专注（Maximized Focus） | 大幅增加专注槽的上限。 |

#### 技能树 2

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 快速切换（Quick Switch） | 增加武器的切换速度。 |
| 手枪专家（Pistol Expert） | 提高半自动手枪的射击速度。 |
| 霰弹枪专家（Shotgun Expert） | 提高霰弹枪对车辆造成的伤害。 |
| 狙击枪专家（Sniper Rifle Expert） | 提高狙击枪开镜瞄准时的稳定程度。 |
| 自动武器专家（Auto Weapons Expert） | 提高所有连射自动武器的射击精准度。 |

#### 技能树 3

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 稳定瞄准（Steady Aim） | 降低所有武器射击时的后座力。 |
| 破坏分子（Demolitionst） | 提高炸药的携带量。 |
| 专家级破坏分子（Expert Demolitionst） | 进一步提高炸药的携带量。 |
| 打手战斗撂倒（Enforcer Combat Take Down） | 允许玩家直接使用近战攻击撂倒装甲兵。 |
| 子弹免疫力（Bullet Resistance） | 减轻敌人子弹所造成的伤害。 |
| 爆炸免疫力（Blast Resistance） | 大幅降低炸药所造成的伤害。 |
| 快速装填（Rapid Reload） | 提高所有武器的子弹装填速度。 |

### 手工制品（Crafted Items）

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 诱弹（Lure） | 学会制作仅用于吸引敌人注意力的电子装置，并不具有任何的伤害，抛出后需要手动激活。 |
| 专注力强化（Focus Boost） | 学会制作可以即时补满专注槽的药丸。 |
| 干扰通讯（Jam Cos） | 学会制作能够干扰通讯的道具，除了可以用于干扰敌人电子设备外，还可以干扰敌人的扫描。 |
| 大停电（Blackout） | 学会制作一个能切断附近区域电力的道具，为战斗提供便利。 |
| ctOS 扫描（ctOS 扫描） | 学会制作一个能够自动标记附近所有敌人的装置。 |
| 破片手榴弹（Frag Grenade） | 学会制作一个能对附近造成巨大伤害的手榴弹。 |
| 土制炸药（IED） | 学会制作土制炸药，土制炸药的投掷距离不算远，但可以通过黑客手段远程引爆。 |
| 感应型土制炸药（Proximity IED） | 学会制作感应型土制炸药，在敌人经过时会自动引爆。 |

### 驾车（Driving）

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 汽车开锁（Car Unlock） | 进入汽车时，自动解除汽车的警报器以及车门锁。 |
| 防御型车手（Defensive Driver） | 降低车辆碰撞时所受到的伤害。 |
| 精准车手（Precision Driver） | 降低车辆移动时晃动的幅度，使车辆变得更加容易操控。 |
| 逃脱艺术家（Escape Artist） | 强化躲在车辆时的能力，使之能有效躲避直升机的发现。 |
| 越野车手（Off-Road Driver） | 增强车辆在草地与地时的操控性能。 |
| 攻击型车手（Offensive Driver） | 增加撞击其他车辆时的伤害。 |

### 黑客（Hacking）

#### 技能树 1

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 黑客工具包（Hacker's Tool Kit） | 学会黑进其他电子装置的能力，比如摄像头、升降机等，这能有效地协助玩家进行各种行动。 |
| 提款机黑客强化（ATM Hack Boost） | 增加黑进 ATM 以及市民账户时所获得的金钱数量。 |
| 透析器最佳化（Profiler Optimization） | 自动高亮高价值目标（拥有存款、车辆等内容的市民），使他们更加容易被发现。 |
| 提款机黑客额外强化（ATM Hack Boost Plus） | 进一步增加黑进 ATM 以及市民账户时所获得的金钱数量。 |
| 额外电池（Extra Battery） | 使电池槽的上限变成 4。 |
| 额外电池 Ⅱ（Extra Battery Ⅱ） | 使电池槽的上限变成 5。 |
| 额外电池 Ⅲ（Extra Battery Ⅲ） | 使电池槽的上限变成 6。 |

#### 技能树 2

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 公用设备（Utilities） | 学会使建筑公用设备超出负荷而造成爆炸的能力。 |
| 中断敌人通讯（Disrupt Enermy Comms） | 黑进敌人头盔的通讯器，并传送杂音使他们暂时失去行动能力。 |
| 停用增援呼叫 | 针对部分能够呼叫增援的敌人，停用他们的增援呼叫能力。 |
| 捷运控制（L-Train Control） | 学会控制捷运列车停止或是发动的能力，以此来逃离敌人是个不错的选择。 |
| 变压器（Transformers） | 学会使电力变压器过载的能力，在造成爆炸的同时触发短时间的大规模停电，使敌人在夜晚时的视野距离下降。 |

#### 技能树 3

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 交通标志（Traffic Lights） | 学会控制交通标志的能力，当追击敌人或被敌人追击时，通过交通标志时如果交通标志显示为蓝色菱格标记，于此时将其黑掉可以一击摧毁对方车辆。 |
| 大门与车库门（Gates&Garages） | 学会开启大门或车库门的能力。 |
| 直升机停用（Disable Helicopter） | 黑掉敌方直升机，使其停用 15 秒。 |
| 强化直升机停用（Improved Disable Helicopter） | 黑掉敌方直升机，使其停用 30 秒。 |
| 桥梁（Bridges） | 学会开关城市桥梁的能力。 |
| 蒸汽管路（Steam Pipes） | 学会让城市地下蒸汽管道爆炸的能力，当追击敌人或被敌人追击时，当出现蓝色菱格标记后按下黑客键即可破坏对方车辆。 |
| 路障（Blockers） | 学会升起或降下城市路障的能力，当追击敌人或被敌人追击时，当出现蓝色菱格标记后按下黑客键即可破坏对方车辆。 |
| 道路破胎钉（Road Spikes） | 学会升起或降下道路破胎钉的能力，当追击敌人或被敌人追击时，当出现蓝色菱格标记后按下黑客键即可破坏对方车辆。 |

# 芝加哥旅游指南

除了精彩的主线任务外，在《看门狗》的世界中还有许许多多的支线内容供玩家体验，这些内容十分丰富，下面就为大家全方位介绍游戏中地图的各种元素。

## ctOS 系统

在正式介绍支线内容前，必须先为大家介绍一下名为 ctOS 系统的元素，ctOS 系统是游戏中与黑客行动息息相关的建筑，ctOS 系统由 ctOS 控制中心（ctOS Control System）以及 ctOS 信号塔（ctOS Tower）组成。在游戏开始时，地图上所有 6 个区域的 ctOS 控制中心以及 ctOS 信号塔都处于锁定状态，玩家需要前往相应地点解锁后方可使用，ctOS 控制中心与 ctOS 信号塔具有主次顺序，玩家需要先前往 ctOS 控制中心将控制中心的主机黑掉，这样该区域的地图上就会出现数个 ctOS 信号塔的位置，最后再将其逐一解锁即可。

这个系统对游戏的影响主要有两方面，第一是允许主角艾登读取该区域内读取市民的信息，只有在黑掉该区域的 ctOS 控制中心后，主角才能成功与服务器连线，对该区域的所有市民进行脸部扫描以及黑客行动，但其他黑客行动则不受此影响。第二个方面十分重要，当玩家黑掉 ctOS 信号塔后，地图上就会出现所有的支线任务位置以及收集品标记，也就是说只要玩家完成所有 13 个 ctOS 信号塔的破解任务后，地图上就会基本标示出所有的支线任务以及收集品，这样一来玩家的白金之路就会变得简单许多，因此 ctOS 信号塔也是推荐优先完成的游戏内容。

## 支线任务

### 犯罪侦测

侦测犯罪算是游戏中的随机事件，在侦测到犯罪后，屏幕右侧会出现一个倒三角的图标，并且地图上会出现一个蓝色的圆圈，这个圆圈的区域就是所谓的犯罪现场。玩家前往犯罪现场后，需要在其中寻找潜在受害者或潜在行凶者确认犯罪的位置，但注意不要与潜在行凶者过于靠近，否则会触发他的警觉使犯罪中止而导致任务失败。正确的做法是在发现潜在行凶者后，在跟踪他的同时不要被他发现，等待其下方的进度条接近 100% 并变成红色时，这代表犯罪正式确立，此时玩家就可以上前阻止，玩家可以选择杀死罪犯或是制服罪犯，笔者的建议是尽量制服罪犯，因为这样获得的奖励比较高。



### 收尾人合约（Fixer Contracts）

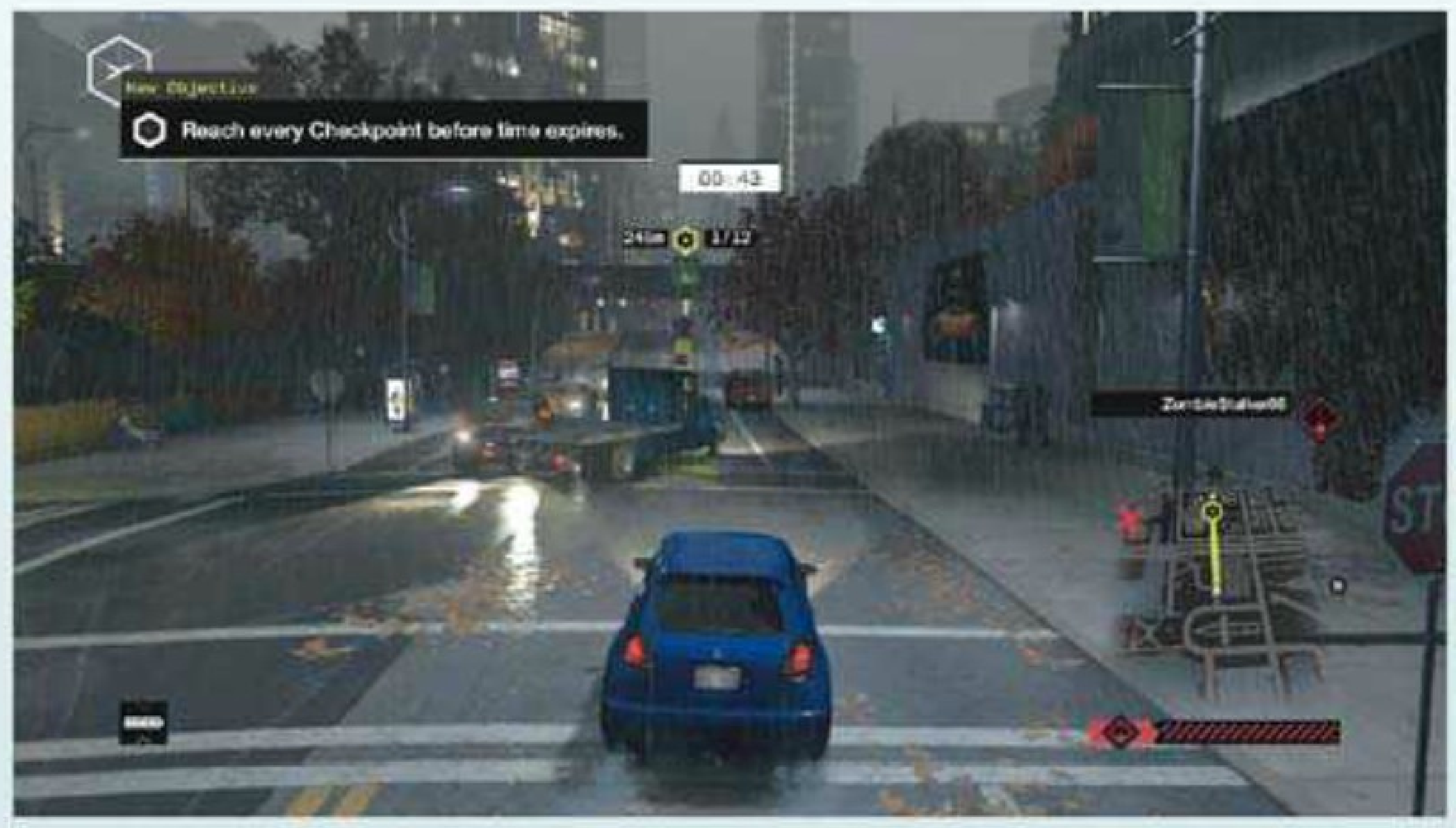
收尾人合约大多是考验玩家驾驶技术的任务，其总数共有 40 个，分别分为以下 4 个种类。

**拦截（Interception）**：在任务开始时，玩家的首要任务是接近目标车辆，在接近目标车辆后的一定范围内，玩家可以远距离地黑取对方的数据，但在黑数据的过程中注意与目标车辆保持距离，切忌刻意碰撞目标，否则目标会呼叫同伴增援，最终只会影响自己黑数据的进程。

**逃跑（Getaway）**：取得目标地点的车辆后，随即会触发警察的警报并进入扫描状态，一旦在扫描状态进度条到达 100% 就会进入追捕状态，在追捕状态下汽车的交接点会被暴露而消失，这时玩家就不得不甩开警察后再次前往交接点，因此最理想的情况是一直保持扫描状态而不进入追捕状态，要一直保持扫描状态，主要是考验玩家的车技以及路线的选择，使用升级后方可制作的手工制品干扰通讯（Jam Cos）也是延缓警察扫描进程的绝佳道具。

**运送者（Transporter）**限定时间内的连续偷车任务，与逃跑不一样的是，运送者在偷车时并不会触发警察的警报，但玩家需要偷取的车辆不止一辆，在到达一个车辆交接点后时间会重新计算并需要偷取其他车辆，连续偷取 3 辆即可，最终获得的金钱奖励视乎交接车辆的损毁程度而定。

**诱饵（Decoy）**有点类似普通赛车游戏的收尾人合约，玩家需要做的就是在限定时间内穿过所有的检查点，每穿过一个检查点就会增加相应的时间，只要在限定时间内穿越所有检查点就能完成任务，惟一需要注意的是慎重选择行进的路径，否则被警察发现后会被大量的警车拦截而影响任务。




### 罪犯车队（Criminal Convoys）

在罪犯车队任务中，玩家需要接近罪犯行进中的车队，在车队中的个别车辆中会载有任务的目标，而玩家的最终目的就是在罪犯的车队行进到终点之前，想尽一切办法杀死/击倒指定的目标，最后全灭其他罪犯或从其手中逃脱即可完成任务。罪犯车队任务的总数共有 18 个。

### 帮派据点（Gang Hideout）

帮派据点是一些犯罪分子聚集的地方，玩家的任务就是将这些帮派据点内的某些核心目标杀死/制服，然后再全灭敌人/逃离敌人的追击，玩家既可以用潜入的方式完成任务，也可以全副武装大开杀戒，玩家可以根据自己的喜好自行选择游戏方式。帮派据点任务一共有 15 个。



## 调查任务（Investigations）

在调查任务中，玩家需要纵横在芝加哥的各个角落，调查各种不为人知的犯罪，这些调查任务大多比较简单，所有调查任务的类型如下。

### 军火交易调查（Weapons Trade Innvestigations）

军火交易调查任务中，玩家在前往标记地点后会发现一扇被锁上的门，通过使用摄像头获取视野的方式黑掉终端解锁大门后，在里面会有一个木制的军火箱，走到军火箱跟前按下□键扫描后即可完成调查。军火交易调查任务一共有10个。

### 抛弃式手机调查（Burner Phones Investigations）

相当于一个收集要素，前往目的地点将地上的手机黑掉就能完成任务，抛弃式手机调查任务一共有8个。

### 失踪人口调查（Missing Person Investigations）

前往目标地点后，玩家可以发现一具被装进裹尸袋的尸体，按键进行扫描后即可完成任务，失踪人口调查一共有7个，完成前6个后会触发捕捉凶手的第7任务，玩法类似犯罪侦测任务，观察即将行凶的凶手并将其击倒即可。

### 贩卖人口调查（Human Trafficking Investigations）

贩卖人口调查在主线任务第2章任务12之后开启的调查任务，贩卖人口调查的任务流程有几步，首先玩家需要黑掉指定目标的手机，获得公文包的位置，然后到达公文包的位置并黑进附近大楼的监控摄像头来扫描公文包即可完成任务。贩卖人口调查任务一共有11个。

### QR码调查（QR Codes Investigations）

在前往目标地点后，玩家需要在该区域内利用摄像头拼接出一个完整的二维码，只要认真寻找就没什么难度。QR码调查一共有17个。

## 收集品（Collectibles）

除了上述各种各样的任务外，游戏中还有品种繁多的收集要素，但这些收集大多都很简单，而且颇具趣味性，下面就为大家列出所有收集品的收集方法。

### 偷歌（SongSneak）

在上文已经提到，当玩家手持黑客手机在城市中闲逛时，经常会出现各种蓝色框提示玩家某一位市民可供黑取，而这些黑客行动中就可能包含有歌曲的黑取，拥有歌曲的市民同样会被蓝色框标记，而蓝色框上会有一个音乐的标志，只要对这名市民长按□键就能黑走他的歌曲，并使这首歌成为歌曲列表中的一首。同时，在一些正在播放歌曲的商店中，用手机的SongSneak应用也能偷到。




### 隐私入侵（Privacy Invasion）

隐私入侵是笔者觉得最有意思的一种收集，在前往目标地点后，玩家需要入侵摄像装置，而入侵的方式就是主线中经常出现的搭水管，成功入侵后会看到一些市民的隐私影像，比如美女自拍之流……这些隐私入侵一共有30处。

### ctOS破解（ctOS Breach）

在ctOS破解收集中，当玩家激活目标位置的ctOS箱时，随即会出现其他几个位于不同位置的ctOS箱，接下来玩家的任务就是在限定时间内将其他所有ctOS箱悉数破解，将其全部破解后可以获得一段剧情录音，在录音过后这个ctOS破解就宣告完成。ctOS破解一共有16个。

### 城市热门景点（City Hotpots）

城市热门景点是游戏开始时就标记在地图的收集要素，其在地图上的标志位一个白色的钩，到达这个位置时屏幕中会提示按十字键↑键就可以在这个热点登记，登记后除了算作获得这个收集外，还可以从此处取得其他玩家留下的礼物。城市热门景点一共有100个。




### 录音记录档（Audio Logs）

在游戏中可以找到很多录音记录档，这些语音档案中记录着一些剧情相关的内容，而录音记录档是少数与奖杯无关的收集要素。

## 商店（Shop）

游戏中商店的数量有很多，但其实提供的内容大同小异，大致可以分为一下几类。枪店（Gun Shop）、服饰店（Clothing Store）、托比亚斯的手工店（Tobia's Crafting Shop，主线第2章开启，能够买到可以直接使用的道具的商店）属于主要消费场所，玩家可以在这些地方买到相应的物品。药局（Pharmacy）、当铺（Pawn Shop）属于手工制作品素材购买点，所有制作品的素材都可以在这两种商店内买到。餐厅（Restaurant）、咖啡店（Coffee Shop）、酒吧（Bar）属于同一种类型的商店，在其中购买食品/饮料后，在一段时间内能够增加主角的专注槽上限。

## 小游戏

在地图中有大量的小游戏可供游玩，其中可以分为需要到地图上指定地点触发的小游戏以及可以直接在手机中直接激活的小游戏（不嫌麻烦的也可以前往指定地点进行），因此在下文中将为其划分为城市游戏以及手机游戏。

## 城市游戏（City Games）

**西洋棋（Chess）**：西洋棋共有3种玩法，生存（Survival）就是普通的国际象棋玩法，玩家可以与电脑进行一场完整的棋局，路径（Path）则要求玩家在限定的步数内吃掉对手所有的棋子，而在终结棋局（End-Game）中，玩家需要在限定步数中将对手逼入死棋，无论是哪种玩法都很考验玩家对国际象棋的理解。

**老虎机**：地图中共有3台老虎机，玩法大同小异，就是拉杆摇奖的机械运动，获取金钱也比较慢，还不如到大街上黑黑路人……

**骗局游戏（Shell Game）**：骗局游戏就是看杯子里的球，每3个回合一个等级，等级越高，对手的伎俩就会越强，但同时赢得的钱就越多，玩家虽然可以通过按下右摇杆发动专注减慢时间作弊，但实际效果不大，主要考验的还是玩家的眼力。

**扑克（Poker）**：经经典的德州扑克玩法，不同地方的赌桌赌注高低各有不同，在赌桌上，黑客技能也可以为赢得牌局带来一些帮助，具体为可以黑进场景中的摄像头，观察对手的压力值等状况，以此判断对手的手牌。

**喝酒比赛（Drinking Game）**：游戏中共有3处可以进行喝酒比赛的赌博游戏，分别位于波尼区（Pawnee）、环状线区（The Loop）以及收容区（The Wards），喝酒比赛的玩法比较特别，玩家需要根据屏幕上的提示在醉酒之前按下相应的按键。环状线区的比赛需要操控左摇杆以及右摇杆在圈内将圆蓄满，然后按下L2或R2，有时还会出现无法判断到底应该移动左摇杆还是右摇杆的情况，此时玩家需要自行判断，而这里的诀窍是在移动摇杆的过程中先连点L2和R2键，这样当蓄满的瞬间就能自动完成。其他地区的另一种玩法是玩家需要在屏幕上按键的倒计时结束前将圆框移动到其之上并按下相应的按键，诀窍同样是在移动过程中就提前按键，而且要选择合理的移动轨迹，靠近哪个按键就优先按哪个，不要死脑筋非要按照一定的路径来按键。



## 手机AR游戏（AR Phone Games）

**奖金赛跑（Cash Run）**：奖金赛跑是一种互动实景的跑酷游戏，左下角显示的是已获得金币数/总金币数，右上角显示的是当前时间以及各评价所需时间，玩家的目标就是以最快的速度手机所有金币，并躲避所有的红骷髅，因为碰到红骷髅后时间会增加5秒，严重影响最终成绩。

**NVZN**：比较无聊的一个AR互动游戏，城市中会出现浮游生物，玩家有5格血，拿起手中的武器射击即可，打怪会掉落一些武器强化道具以及恢复道具，目的就是以最短的时间击倒所有敌人。

**数位旅程（Digital Trip）**：数位旅程是与游戏风格截然不同的游戏内容，激活后玩家会进入各种幻境进行小游戏，数位旅程的内容共有以下4种。

**孤单（Alone）**：在“孤单”数位旅程中，全城都会陷入断电状态，而且黑暗中遍布着巡逻的机器人，玩家需要在这种情况下黑掉一个又一个的终端使城市恢复光明。巡逻机器人的视角为面前发出的光，只要不站在光中机器人就不会被机器人看到，但是在机器人附近时切忌奔跑，因为机器人的耳朵十分灵，奔跑往往会触发它们的警报。小游戏中拥有独立的技能树，每黑掉一个终端就能获得一个技能点，而从一些箱子中也可以获得对抗机器人的武器。值得一提的是在黑掉终端后，有光的地方就可以驾驶车辆节省跑路的时间。

**迷幻（Psychedelic）**：迷幻是个喜感十足的小游戏，玩家会从高空开始坠下，然后跳到一朵花上开始弹跳，只要落到下一朵花上就能再次弹跳，掉的位置越接近花心，获得的分数就越高，具体操作为左摇杆推前俯冲延长落点，拉后为提前落地，穿越一些圆环可以获得更高的分数，每完成一条赛道即可开启下一条。

**Spider-Tank**：初次游玩感觉很爽快的模式，玩家在此模式中会扮演一台巨型蜘蛛机器人在城市中大肆破坏，玩家的目标就是要完成右上角给出的限时挑战，限时内未能完成挑战或机器人被击破都会视作失败，完成挑战时可以为机器人恢复所有体力，因此实际上就是一场持久战。这个小游戏也有独立的技能树，每提升1级就能获得1点，但玩的时间久了，很容易发现挑战的种类来来去去就那么几种，因此容易感到枯燥。值得一提的是，获得的技能点会在下次重新开始游戏时保留。

**Madness**：规则十分简单的开车碾丧尸游戏，同样拥有独立的技能，目标也是在限定时间内完成给出的任务，任务没能及时完成就判定为失败。




## 进程奖励

需要特别指出的是，在游戏中无论是商店中出售的武器、技能树的技能还是可以呼叫的载具都并非一开始就全部都已经解锁的，玩家需要通过完成游戏的各种内容以达到条件才能将所有内容悉数解锁，这就是这里所描述的进程奖励，所有的进程奖励如下。

### ctOS塔

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 解锁1个ctOS塔 | 武器冲锋枪SMG-11 |
| 解锁5个ctOS塔 | 车辆阿马苟萨涡轮版（Amargosa Turbo） |
| 解锁13个ctOS塔 | 奖杯“清楚的信号（Clear Signals）” |

### 主线任务

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 完成第1章任务05 | 开启技能树的等级2技能 |
| 完成第1章 | 奖杯“顾家的男人（Family Man）” |
| 完成第2章任务11 | 车辆露西亚诺（Luciano） |
| 完成第2章 | 奖杯“雷蒙·肯尼是谁？（Who Is Raymond Kenney?）” |
| 完成第3章 | 奖杯“解决一个，还有另一个（One Down,One to Go）” |
| 完成第4章任务04 | 车辆罗斯伍德（Rosewood） |
| 完成第4章任务07 | 车辆钢比诺（Gambino） |
| 完成第4章 | 奖杯“复仇（Vengeance）” |
| 完成第5章 | 奖杯“登出（Log Off）” |

### 支线任务

罪犯车队

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 完成1个罪犯车队任务 | 技能关键专注（Critical Focus） |
| 完成10个罪犯车队任务 | 狙击枪驱逐武器（Destroyer） |
| 完成所有18个罪犯车队任务 | 奖杯“开车发飙（Road Rage）” |

### 犯罪侦测

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 完成 1 个犯罪侦测任务 | 技能快速切换（Quick Switch） |
| 完成 10 个犯罪侦测任务 | 手枪铬金武器（Chrome HP Revolver） |
| 完成 20 个犯罪侦测任务 | 奖杯“打手（Enforcer）” |

### 收尾人合约

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 完成 1 个收尾人合约 | 车辆祖苏米 R（Zusume R） |
| 完成 5 个收尾人合约 | 技能攻击型车手（offensive Driver） |
| 完成 20 个收尾人合约 | 巴克斯伯格 LE（Boxberg LE） |
| 完成 40 个收尾人合约 | 奖杯“终点线（End of Line）” |

### 帮派据点

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 完成 1 个帮派据点 | 突击步枪 AK-74 |
| 完成 5 个帮派据点 | 技能快速装填（Rapid Reload） |
| 完成 10 个帮派据点 | 冲锋枪特战 SMG-11（Spec Ops SMG-11） |
| 完成 20 个帮派据点 | 奖杯“卑劣的基础（Basest Base）” |

## 调查任务

### 贩卖人口

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 完成 10 个贩卖人口任务 | 车辆麦格纳特 LE（Magnate LE） |
| 完成 20 个贩卖人口任务 | 奖杯“撤销客户端权限（Revoking Client Privileges）” |

### 抛弃式手机

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 收集 7 个抛弃式手机 | 胡蜂 LE（Vespid LE） |
| 收集 8 个抛弃式手机 | 奖杯“心智检查（Sanity Check）” |

### QR 码

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 完成 16 个 QR 码任务 | 冲锋枪太保（Gangster） |
| 完成 17 个 QR 码任务 | 奖杯“仅限读取（Read-Only）” |

### 失踪人口

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 完成 6 个失踪人口任务 | 突击步枪野火（Wildfire） |
| 完成 7 个失踪人口任务 | 奖杯“完全没有画面（Darkness Looms）” |

### 军火交易

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 完成 9 个军火交易任务 | 突击步枪特战哥布林（Spec Ops Goblin） |
| 完成 10 个军火交易任务 | 奖杯“周末夜特务（Saturday Night Special）” |

## 收集品

### 偷歌

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 偷取 23 首歌曲 | 奖杯“储存装置空间已满（Disk Space Full）” |

### 隐私入侵

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 完成 1 处隐私入侵 | 车辆胡蜂 5.2（Vespid 5.2） |
| 完成 5 处隐私入侵 | 车辆桑瑞姆（Sunrim） |
| 完成 30 处隐私入侵 | 奖杯“窥视孔（Peephole）” |

### ctOS 破解

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 完成 16 处 ctOS 破解 | 奖杯“系统残害者（System Mangler）” |

### 城市热门景点

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 到所有 100 个城市热门景点打卡签到 | 奖杯“地理定位（Geolocated）” |

### 录音记录档

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 收集 4 个录音记录档 | 霰弹枪 D12 |
| 收集 10 个录音记录档 | XP 奖励 |

## 小游戏

### 骗局游戏

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 通过等级 3 的骗局游戏 | XP 奖励 |

### 扑克牌

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 在扑克牌桌上全赢 1 次 | 车辆莎哟娜拉 LE（Sayonara LE） |

### NVZN

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 在 NVZN 中到达第 5 波 | 技能自动武器专家（Auto Weapons Expert） |

### 喝酒游戏

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 在单一对手中到达第 5 级 | 霰弹枪大力士（Piledriver） |
| 完成所有对手的第 10 级挑战 | 奖杯“社交润滑剂（Social Lubricant）” |

### 西洋棋

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 完成 10 次西洋棋谜题 | 技能最大化专注（Maximized Focus） |

### 奖金赛跑

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 在奖金赛跑中获得 1 次金牌评价 | 手枪 P-9mm |

## 线上合约

### 线上跟踪

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 成功观察 1 名玩家 | 霰弹枪 SG-90 |
| 成功观察 5 名玩家 | 冲锋枪特战维克特 .45ACP（SO Vector .45ACP） |
| 成功观察 10 名玩家 | 奖杯“背在后头（Piggyback）” |

### 线上竞速赛

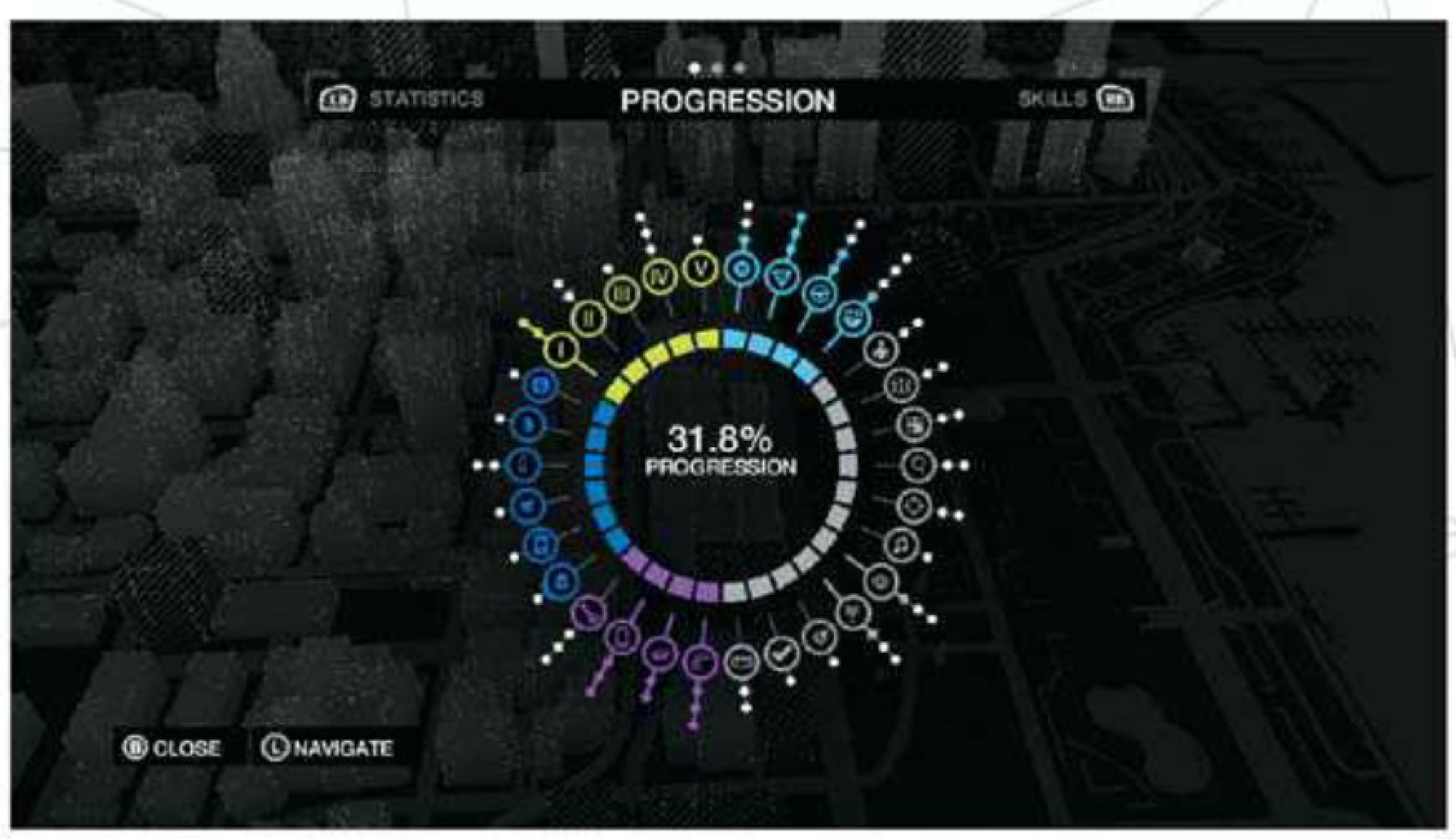
| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 完成 7 场线上竞速赛 | 里福拉卡 LE（Livraga LE） |
| 完成 10 场公开线上竞速赛 | 奖杯“超级公路（Superhighway）” |

### 线上黑客

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 成功黑取 1 名玩家 | 突击步枪 OCP-11 |
| 成功黑取 5 名玩家 | 冲锋枪 MP-9mm |
| 成功黑取 10 名玩家 | 奖杯“黑客通告（Hackification）” |

### 线上破解

| 解锁条件 | 奖励 |
|---|---|
| 赢得 3 场线上破解游戏 | 线上破解装备配置芝加哥之路（Chicago Way） |
| 赢得 5 场线上破解游戏 | 线上破解装备配置重火力（Firepower） |
| 赢得 10 场线上破解游戏 | 线上破解装备配置沉重使命（Heavy Duty） |



# 主线流程

## 第一章

### 第一幕 8局下半

#### 剧情简介

艾登与他的师父戴米安正在进行一次骇入行动，潜入梅洛特酒店的艾登与一名黑人女性发生了碰撞，不过此时他的注意力全都放在这次行动中。很快，师徒二人骇入了酒店大厅所有人的银行账户，但此时艾登发现网络中还有另一伙黑客，一番交锋过后，对方明显技高一筹并骇入了师徒二人的系统中，虽然艾登立刻登出却仍留下了线索。不久后，一个名叫莫里斯的收尾人接到一通神秘的电话，对方要他除掉艾登的家人……

11个月后，艾登找到了莫里斯，他要为死去的侄女复仇！但是就算严刑拷问，莫里斯依然不肯泄露幕后指使者的姓名，看来这名神秘人士的背景相当不简单！



#### 流程

1. 举起空枪，朝莫里斯射击，之后根据QTE提示将莫里斯撂倒。接着来到六角形的黄色提示处前，长按□键骇入莫里斯的手机中并听完录音。

2. 跟着提示开门离开更衣室，一段剧情过后会有警察出现，往前走一段并躲在铁篮子后面，前方有两名警察，等他们去检查黑帮成员的尸体时，趁机沿着左侧离开。



3. 沿着左侧斜坡一直往前，来到有红色“EXIT”标志的出口处，此时先骇入左上方的监视器，之后连续跳转多个监视器，最终找到黄色标记的切换器，骇入后出口的门便会开启。



4. 进入房间后躲在木桌子后，先按△键取得桌上的零件，长按L1键选择武器轮中的“诱弹”并制作，之后长按R1键，将其丢向黄色标记处并长按□键触发，大厅中守卫的警察会被吸引过去。一旦看到他往里面拐就立刻沿着左侧掩体上扶手梯。来到大厅后依然以长木桌为掩护，从后门离开并到标记处进行通话。



5. 来到左侧玻璃门前，骇入正前方偏上的监视器，再跳转一次后便会发现一个头顶有黄色标记的保全人员。骇入他取得授权码，之后镜头左移，骇入黄色标记的“大楼网路安全路由器”进入下一场景，接着骇入黄色标记的“体育场保全系统”。

6. 按L1键打开武器轮，用右摇杆装备“大停电”后按R1发动，面前的玻璃门便会开启。之后按照黄色标示的提示前进便能够安全离开棒球馆。之后到棒球馆对面的车库中，驾车离开。出了车库后会有一辆警车来追捕你，此时留意小地图上的提示，闪着红光的便是警察或者路障，沿途可以骇进交通灯引发事故以此来摆脱警车追捕，最后返回艾登目前的藏身处—OWL MOTEL。下车后从右侧阶梯上二楼，进入艾登的房间内。

### 第二幕 老大哥

#### 剧情简介

时至今日，艾登对当日的车祸事故依然无法释怀，在那场人为的车祸事故中——侄女莉娜成了无辜的牺牲品，她那天真无邪的面庞如今只会出现在梦中，而艾登也常常被这个不断循环的噩梦惊醒。

这一天是侄子杰克森（小杰）的生日，自从出事后小杰一直非常沉默，而妹妹妮琪希望艾登能来见一见小杰。虽然艾登如约而至，但却无意间发现妹妹一家仍然受到某人的威胁，这让他非常愤怒！

#### 流程

1. 离开旅馆房间，按□键打开透析器，并骇入酒店附近的监视器来回跳转监测，很快系统就会提示潜在罪犯，按方向键上开启地图并设定好导航路线，穿过马路后右拐来到有美国国旗的区域。此时透析器会提示你跟踪一名女性受害者，尾随她来到小巷中，躲在木箱后观察她与一名男子发生争执，等到系统提示进行干预后立刻追向男子，追上后按○键将对方制服。



2. 按照地图提示位置来到妹妹居住的小区，进入铁门后左边第二栋房子就是妹妹的家，从房子右侧的小道绕到后院。一通闲聊之后进入房子中，观察到妹妹正在通话并骇进她的手机，原来这是恐吓电话。之后两人发生争执，为了不让状况持续恶化，艾登选择主动离开。出门后立刻搜寻嫌犯并确定了位置，信号来自附近的一辆轿车内。

3. 在路边随便抢一辆车，根据地图提示开始追逐对方的车辆，之后对方便会下车往地下隧道内逃跑，追赶时可以用透析器引爆途中的的蒸汽管道逼他停下，撂倒他后骇入手机取得资料。

4. 前往地图中标示“剧情 深谋远虑”的位置，这是一家武器店，花1200元购买一把“416突击步枪”。



### 第三幕 后台通行证

#### 剧情简介

为了找到幕后主谋，ctOS的力量是必须的，不过由于ctOS系统一直受到名叫“DedSec”的黑客团体骚扰，因此近一段时间政府已经雇佣了私人军队加强安保，但艾登并没有因此而退缩。另外，网络上名为“BadBoy17”的黑客为艾登提供了不小的帮助，那么他又是出于什么样的目的呢？

#### 流程

1. 前往地图中标示“剧情，后台通行证”的位置，开始任务。

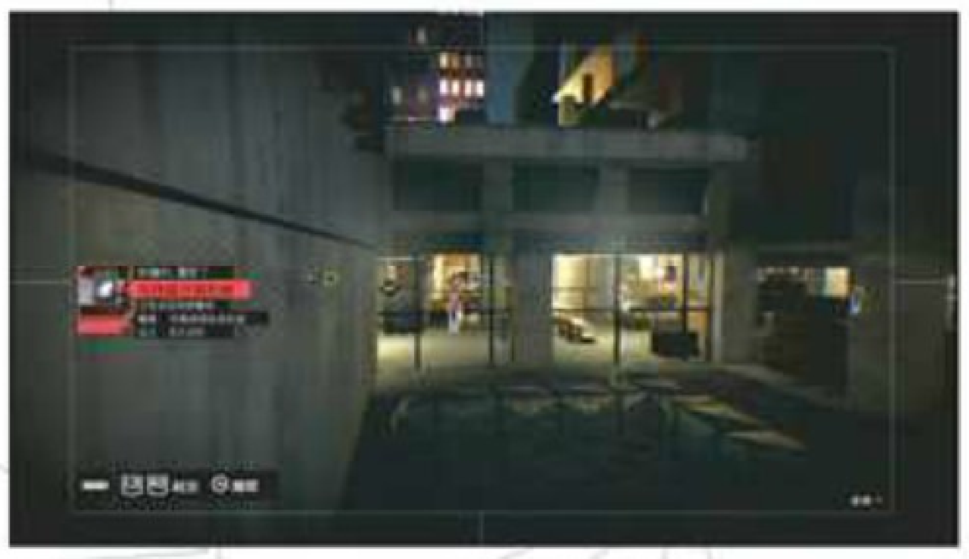
2. 到达目的地的ctOS中心，这里已经是红色标示的禁区了，虽然用透析器可以直接打开铁门进入，但为了生命安全还是别怎么干。目光转向铁门右上方的监视器，骇入后沿着右侧依次跳转两个监视器，之后可以观察到楼内有几个警卫，



先骇入手机使其分心，他们会来回走动，之后就可以骇入“有隐藏式摄影机”的警卫。再骇入房间右侧的监视器，就可以发现蓝色标示“有机房授权”的目标人物——某高层

保全承包商，骇入他取得机房授权。

3. 先退出监视器，然后按上一步的作法，先骇入二楼的手机内吸引警卫注意力，然后骇入"有隐藏式摄影机"的警卫，他往左走之后我们就可以发现大楼的安全路由器，骇入后触发解谜游戏。完成解谜游戏后就可以骇入环状线区 ctOS 控制中心的主机，获得控制权。之后驾车离开 ctOS 控制中心。



## 第四幕 后座车手

### 剧情简介

约尔迪打来电话，他"好心"地向艾登介绍了一个所谓的"运送工作"，而艾登也因此见到了心狠手辣的黑道大佬——幸运奎恩。但此刻的他，却没有勇气正视这个芝加哥最大的罪犯。

### 流程

1. 前往地图中标示"剧情，后座车手"的位置，但接受任务后却发现标示变为紫色，而且无法领取任务，原来是有收尾人入侵，必须先解决这个家伙。

2. 收尾人的名字是"2XTheTap"，跟着提示来到停车场，但其实目标并不在里面，而是在边上的小公园里，利用透析器我们可以很快发现他，之后将他制服并击毙即可。即便不小心被对方逃脱了也没关系，按提示完成教程部分后，就可以再次回到原本的目的地接受任务。

3. 再次开始任务，根据提示前往目的地——西岛。此时警方会在目的地附近搜捕罪犯——也就是艾登要运送的乘客。因此小心避让警方的黄色扫描圈，可以故意绕点远路。最终来到目的地的仓库内，委托人便坐在一辆破破烂烂的汽车内。

4. 开破车护送"乘客"离开，出了仓库后先往左拐，然后小心跟警车屁股后面走，接着绕到地图东面的的小道中，如果遇到直升机靠近可以在小道内熄灭车灯躲躲风头，逃离警戒区后"乘客"会告诉艾登最终目的地，设定好导航小心开车抵达。





## 第五幕 打开你的世界

### 剧情简介

Badboy17 主动约艾登见面，因为他要给艾登看一件东西。虽然有点疑虑，但艾登最终还是答应了。只是没想到这个起了"Boy"绰号的家伙竟然是个名叫克菈菈的女人，而她确实给艾登带来了一样好东西——骇入 DedSec 黑客组织的方法。

### 流程

1. 前往地图中标示"剧情，打开你的世界"的位置，开始任务

2. 进入地铁口内，见到 Badboy17 并触发剧情，之后根据提示来到 ctOS 行政办公署附近。

3. 进入 ctOS 大楼的地下停车场，先用透析器关闭左侧闸门，一名警卫会被吸引过去，此时从他背后将其制服，之后再把闸门打开，先别急着进去，先骇进闸门右上角的监视器，接着骇进门内左侧的监视器，此时再次将闸门关上，这样门外的皮尔斯就绝对安全了。之后在门内的监视器之间来回跳跃，寻找身上带有炸弹的警卫，引爆后运气好的话可以一次炸死多名敌人，引爆所有身上有炸弹的警卫后，仅存的警卫也就不足为惧了，进门后逐个击破即可。



4. 骇进停车场深处墙上的切换器后，左侧的门就会开启。进门后来到一个小仓库，此时可以搜刮一下各种电子零件。接着来到行政大楼一层，先躲在自动贩卖机边上，由于敌人不算太多，可以利用掩体将所有的敌人干掉，并从其中一人身上取得授权码。



5. 跟着提示来到二楼，到达指定地点后骇进 ctOS 安全路由器，进入解谜游戏。完成后把监视器镜头对准考夫林办公桌上的电脑并骇入，上传病毒。上传的过程中考夫林发现电脑被入侵，并立刻通知警卫找出入侵者的藏身之处。

6. 立刻离开大楼，由于此时身处二楼，因此不顾一切往门口冲出去就行了。大门口停着一辆 ctOS 高管的私人用车，上车后逃离警方的追捕。此时克菈菈会发送一个干扰通讯的应用给艾登，之后如果发现自己处于警方搜捕圈内并很快会被扫描到时，开启武器轮装备干扰通讯后，按下 R1 键就可以干扰警方通讯，令他们无法侦测到艾登的位置。

## 第六幕 感谢提示

### 剧情简介

原来恐吓电话的幕后主使是艾登的师父——戴米安！他们自从梅洛特酒店的行动后就已分道扬镳，因为行动中的分歧让两人几乎反目。而那次行动所带来的后果，是艾登失去了侄女，而戴米安则断了一条腿。此时戴米安似乎查到了一些线索，他希望和艾登再次合作，但却遭到强硬的拒绝。

### 流程

1. 前往地图中标示"剧情，感谢提示"的位置，开始任务

2. 跟着提示找到大楼网路安全路由器，此时路由器无法使用，必须先解锁两个切换器才行。第一个切换器在路由器位置左后方的平台上，先骇进上方的监视器后，再找到切换器进行解锁。





循着白线就可以看得到处于远处平台上的第二个切换器，但由于距离太远无法解锁，此时往切换器方向走，降下左手边的升降机，之后骇入升降器旁边的监视器后，接着就能解锁正前方的切换器了，之后骇入路由器进行解谜游戏。



3. 完成解谜游戏后，镜头转入公寓中，先骇进笔记本电脑的监视器，然后骇进电视机前面的手机中。之后有一群收尾人包围整个公寓，此时可以选择杀光收尾人或逃跑。如果选择开战，那么先骇入监视器中，跟着红色激光可以很快确定两名狙击手的位置，引爆他们身边的电箱可以迅速解决他们，之后躲在掩体后面，先寻找身上携带手雷的敌人，引爆他们。地面上的天然气管道以及场景中的电箱都可以利用，有敌人靠近时引爆。那么剩下的敌人便不足为惧，居高临下全部解决掉。最后前往黄色标示的目的地，与戴米安见面。

4. 前往地图中标示"剧情，记得"的位置，触发剧情。

情报整合 独家特企 新作前瞻 攻略宝典 下载佳作

## 第七幕 不是送披萨的

### 剧情简介

再一次去祭拜莉娜的艾登兄妹二人，发现墓碑上多了一束花，他们认为应该是哪个熟人送来的，也就没有多想。而妹妹妮琪希望艾登能放下愧疚和仇恨，好好地生活下去，但艾登又如何能原谅自己呢？

约尔迪给艾登打来电话，有人要指证艾登！自己的复仇大业尚未完成，一旦身分暴露无异于前功尽弃，于是艾登打算一探究竟。

### 流程

1. 接到约尔迪的电话后，前往地图中标示“剧情，不是送披萨”的位置，开始任务。

2. 从“GORMAN HEIGHTS”门前的花台攀爬到露台上，与约尔迪见面，得知目标就在对岸的厂房内。来到露台下方的小码头，这里停靠着一艘快艇，不过先别用，直接往北游到对岸的码头。



3. 从码头边上的楼梯上到货柜场门口，铁网门没锁可以直接进入，之后先躲在木箱后，骇进监视器中，用右侧的升降机等场景吸引敌人注意力，然后从左边一路小跑，上到一栋小屋的二楼，先躲在拐角处，会有一个警卫上楼，趁其不备将他撂倒，右拐后斜对面就是目的地了。

4. 不过先别着急，开启透析器的话会发现有一条白色的信号线一直连接到小屋的下方，因此先解锁下方的切换器，再朝目的地跑去，干掉门口的警卫后进入仓库中触发逼供剧情。



5. 之后会有收尾人部队包围仓库，先在仓库中搜刮一下各种零件，后面会有用。此时最棘手的是直升机，所以强烈建议先学会干扰直升机的技能。出门后先对着直升机发动干扰，然后往左手边的走廊狂奔，这一面的敌人比较少，然后拐向进来时的铁门，中途别忘了再干扰直升机。回到北边的码头后再次干扰直升机，然后朝着停靠着快艇的码头游去，上快艇后一路朝南驶去，很快就可以逃离包围圈。

## 第八幕 计划中的苦难

### 剧情简介

原来希望从指证人身上获取情报的人是安吉洛，并且他还准备了车队要去护送那名指证人。而艾登绝不会让其得逞，于是他拜托克菈菈找出了安吉洛侄女海莲娜的位置，打算以此为突破口，从而干掉安吉洛。

### 流程

1. 前往地图中标示“剧情，计划中的苦难”的位置，开始任务。

2. 根据提示来到蓝色区域覆盖的目标位置，进入“Connelly Square”的大堂内，打开透析器，往里走几步就能看见红色标示的“海莲娜”，骇进她的电话假扮安吉洛的医生与其通话，挂断后再一次骇入，即可以确定安吉洛的位置。

3. 之后地图上会用黄色箭头标注出安吉洛车队的前进路线，我们要在车队到达监狱前干掉安吉洛。想要快速完成的话建议先学制作“土制炸弹”这一技能，并做出几个，然后驱车抄近道先在黄色路线的某一段停下，将车停在路中央造成堵塞，这样车队到了之后会停下，然后装备好土制炸弹，将炸弹扔到安吉洛的车上引爆即可。引爆后立刻回到车上逃离安吉洛手下的追捕。



## 第九幕 披上外衣

### 剧情简介

光是干掉安吉洛可不够，那个被关在监狱里的指证人才是最大的隐患，为了接近他，艾登不惜拿着枪走进警局，让自己也被关进监狱里……

### 流程

1. 前往地图中标示“剧情，披上外衣”的位置，开始任务。

2. 走到牢房的门口向外观察，之后可以骇入警卫头部的监视器中，警卫走动后立刻骇入对面二楼的监视器，然后骇入二楼办公室附近巡逻的守卫监视器中，最终跳转至办公室内的监视器，骇入控制台后艾登的牢房大门便会开启。



3. 出了牢房小心不要被警卫发现，沿着牢房前方的走廊直走，这里不会有警卫，但还是要利用途中的柱子和蓝色推车做掩护。来到楼梯口后下到一楼，一楼只有一名警卫，楼梯的正对面就是一间办公室，利用旁边的柱子做掩护，当警卫背朝办公室时，就可以趁机进入，并取得日程表。



4. 黄色标示处便是出口，但目前是上锁的，我们可以先躲在办公室内骇入一楼警卫的监视器，当他目光转向出口时趁机解锁切换器，这样出口的门就开启了。然后避开警卫从办公室左侧的门贴墙走，从出口处来到走廊。

5. 之后骇入出口外房间中警卫的监视器，再骇入对面中枢房警卫的监视器，并解锁房间中的切换器，之后骇入房间中黄色标示的路由器中，进入解谜游戏。完成后就可以观察到自由活动区的状况，我们需要找到囚犯劳尔，他坐在远处的挡板后面，切换监视器并对准他即可。

6. 由于刚刚解锁了切换器，因此此时可以直接进入走廊中，来到电梯前并骇入，等待电梯到达后小心避开警卫进入电梯内，骇入电梯后来到地下洗衣房。洗衣房门口的小房间内空无一人，进入后可以拿到一把散弹枪，并骇进路由器中，之后再骇入一个监视器进行观察，解锁切换器后可让洗衣房的门开启。



7. 进入洗衣室中和狱警们展开正面交火，由于手中持有大威力的散弹枪，因此不必担心。躲在门口将他们逐个击破。之后会出现一名全副武装的敌人，比较耐打，引他到有燃气阀门的区域，引爆将其干掉。之后出现的几个普通狱警也不足为惧。最后解锁洗衣房边上小门的切换器，找到被关在里面的劳尔。

8. 跟着提示来到电梯处，取得自己的装备，出了电梯后来到上锁的铁门前，边上是一间办公室，进入后就可以透过玻璃解锁切换器让铁门开启，并来到监狱大楼的高层停车场中。此时有警方重重包围，找一辆离你最近的车，直接从缺口处飞到大马路上。之后利用桥梁、路障等可以比较快速地摆脱警方的追捕。

# 第二章

## 第一幕 孩子，坚持下去

### 剧情简介

戴米安再次约艾登在江边见面，不过这一次他却没有赴约，而是透过江边的广告牌向艾登传送了一段实时视频，原来戴米安在妮琪的家中，他绑架了妮琪！愤怒的艾登立刻赶到妹妹的家中，而为了妹

妹的安全艾登只得先答应戴米安提出的要求——拿到目标黑客手里的硬盘。不过侄子杰克森并未落入贼人之手，因此当务之急是先保证侄子的安全！

### 流程

1. 前往地图中标示“剧情 孩子，坚持下去”的地点，开始任务。

2. 前往妮琪居住的小区，与戴米安见面后立刻开车前往杰克森所在的地铁站，此时杰克森依然坐在列车中，但也有不少敌人正朝他靠近，此时我们要先骇入列车中让其驶向下一站。

3. 敌人发现这一情况后便立刻开车前往下一个地铁站，我们此刻也必须驱车紧随其后，利用沿途的路障和爆炸物摧毁两辆敌人的主力车，之后将剩下的敌人引开后分别消灭，最后前往地铁站找到了孤身一人的杰克森。

## 第二幕 交易的工具

### 剧情简介

一个名叫拉辛的人似乎知道妮琪被绑架的具体消息，不过此时他身处布兰登码头，而艾登尚未开启那一区域的 ctOS 授权，因此再次入侵 ctOS 中心再所难免。

### 流程

1. 前往地图中标示“剧情 交易的工具”的位置，来到目的地后进入商店内购买一些“电子零件”，之后前往 ctOS 控制中心。

2. 来到 ctOS 中心南面的大门口，右侧有一个车库，将门打开后进入，并再次把门关上以免被发现。之后从窗户翻出去，从背后悄悄干掉看门的守卫，然后躲在一辆 ctOS 专用车后面，骇入对面的监视器，跳转到较远处靠近河边的监视器后，移动视角便能很快发现蓝色标示的有机房授权码的男子，并取得授权。

3. 之后返回艾登的位置，再次骇入 ctOS 车后面的监视，并跳转到中央位置较高的监视器，将视角转向正中央的房间，可以发现里面有一个监视器，路由器也在房间中，但此时先不要着急跳转，先引爆中央房间左侧的电箱，这样才能让原本挡住监视器的蓝色铁桶倒下，之后再骇入中央房间的监视器侵入安全路由器，完成解谜游戏。



4. 进入 ctOS 机房内，先骇入前方的监视器，往左转就能骇进“布兰登码头控制中心”，之后立刻返回车库中开门，驾车离开 ctOS 中心，此时会定拉辛的位置，开车前往。

## 第三幕 脆弱的物品

### 剧情简介

干掉了拉辛，在背后主使他的果然是戴米安。而戴米安总算让艾登与妮琪进行了一次通话，也算是确定了妮琪目前仍然相对安全。但戴米安也没忘了提醒艾登该完成的任务。

回到藏身点的艾登找来克菈菈帮忙，但听到事情与戴米安有关时，原本挺热心的克菈菈却突然着急地想离开，而就在此时，旅馆受到了大批敌人的进攻……

### 流程



1. 前往地图中标示“剧情 脆弱的物品”的地点，也就是 RACINE 游艇会所，开始调查。

2. 往前走一段，来到覆盖有红色区域的会所大门口，先骇入门后灯塔上的监视器，接着跳转到白色厂房的监视器，便可以发现对面一楼带闸门的仓库，骇入门左侧的监视器。

3. 将视角调整到仓库中，引爆地面的电箱将仓库中的警卫炸飞，之后再切换到高处的摄像头，先用场景中的电梯等吸引敌人到爆炸物附近，然后引爆。利用所有的引爆物可以干掉大部分的敌人，此时只要耐心等待，在各个监视器之间切换，直到一名叫“范登堡”的敌人出现后，就可以从他身上取得授权码。

4. 之后堂而皇之打开大门，进入会所中干掉剩下的敌人，跟着提示来到二楼，骇入切换器中解锁办公室的门，进入办公室后骇入罗伯特 拉辛的电脑。镜头切换到一个监视器，我们可以看到正在通话的拉辛，骇入他的手机获取情报。

5. 出了办公室会遇到一名穿防爆衣的敌人，引爆他身边的燃气管道就可以将他干掉。之后从左侧的窗户直接跳下楼，驾驶楼下的车去追拉辛，记得在车上先用解析器打开铁门。然后沿着码头公路开始追逐，沿途有很多桥梁可以用于阻挡其前进，拉辛并不会下车逃跑，因此可以引爆车辆将其炸上天。



6. 返回藏身处与克菈菈会面，当克菈菈要离开时，艾登炸开一道侧门，之后克菈菈会被歹徒要挟，此时进入子弹时间，将歹徒击毙。之后保护克菈菈离开，敌人会包围藏身处的旅馆，天台上的敌人可以躲在柱子后面射击，通过监视器可以引爆身上带有手雷的敌人，而楼下的敌人可以引爆场景干掉大部分。另外还要注意背面天台上的两名狙击手，其中一名带有手雷，可以引爆后炸飞。

7. 下楼后还会出现一批敌人，扔几枚手雷或者土制炸弹引爆停车场的车子可以轻松解决，之后带着克菈菈来到她的车子处，她会开车先走，我们返回旅馆楼下随便找一辆车，离开灰色的覆盖范围即可。

## 第四幕 死期将至

### 剧情简介

艾登失去了自己的藏身之所，与克菈菈回合后，两人虽有争执，但最终克菈菈还是决定帮助艾登。目前的当务之急是找到一个新的据点，而一座废弃的小岛成为他们的目标，因为那里曾经是 ctOS 的测试场所，里面应该还保留着各种高端的设备。并且这座秘密基地在城市的规划图中可是完全不存在的，用来藏身真是再好不过了。

### 流程

1. 前往地图中标示“剧情 死期将至”的地点，开始任务。

2. 开启透析器，骇入河边的监视器硬碟，之后跟着克菈菈走，来到托比亚斯店铺的红色铁门口，不过此人不在。此时开启透析器，往右侧走，很快就能发现名叫凯尔 约翰的家伙，骇入他的电话后便能确定托比亚斯的位置。不过同时也发现有收尾人在追踪托比亚斯，因此要先干掉收尾人。

3. 离开营地后随便找一辆车追上，由于途中会经过不少桥梁，可以将桥梁升起阻挡对方前进，再随便扔个炸弹引爆汽车。之后驾车摆脱三辆增援的收尾人车辆，前往地下赌场。

4. 加入扑克游戏后，随便下注就可以了，之后托比亚斯会掀桌逃跑，紧随其后利用电箱等可以让他停下，接近后按○键将其制服。



## 第五幕 空白的区块

### 剧情简介

在岛上一番探索后，艾登终于让这里的核心区域——碉堡恢复了供电。虽然碉堡中的大部分硬体都被拆走了，但最重要的接口依然健在。于是艾登利用碉堡内强大的运算能力寻找戴米安口中那名黑客的位置，并最终确定信号源来自罗西佛利蒙区，一个由黑帮凡斯罗伊所掌管的地盘。

### 流程

1. 前往地图中标示“空白的区块”的地点，开始任务。

2. 用透析器骇入旋转的铁桥，之后就可以来到岛上，此时要先根据提示，到三个指定的位置开启电箱。

**第一个发电箱：**

先到西边的指示点，电箱在三层楼的天台上，但周围没有可以上去的路，不过仔细观察的话可以发现天台与右边红色砖楼顶相连，因此我们要先到红色砖楼右边的房子的侧面，找到一台蓝色升降机，借助它来到楼顶。



楼顶有一个铁门锁着，靠近左侧的铁网蹲下来朝里观察，就会发现白线连着的切换器，解锁后铁门开启。进入后会发现前方的路被铁网挡住了，此时引爆铁网左侧的电箱，与红色储气罐形成连锁爆炸，铁网就会被炸飞，前方也就畅通无阻了，之后启动第一个发电箱。

**第二个发电箱：**

接着是小岛中央的第二个发电箱，从升降机下来后沿着铁轨走就可以到达蓝色区域，在蓝色区域的西面有一个被起重机吊起来的集装箱，先将其降下来并进入，再启动起重机将集装箱升上去，然后沿着左侧的集装箱就可以来到顶层天台。



此时又有一道铁门锁着，绕到另外一侧可以发现监视器，骇入后就可以找到切换器解锁将门开启。穿过屋顶的铁网区域，下阶梯后左侧有一个升降机，利用它降到地面后就可以发现并启动第二个发电箱了。

**第三个发电箱：**

之后前往最南边第三个发电箱的区域，继续沿着铁轨走，不过有一道铁门拦住了去路，所以先骇入门内灯柱上的监视器，然后镜头右转，会发现一个起重机吊着一个集装箱，让起重机将集装箱降下后，就骇入对面的监视器，接着镜头左转，骇入左侧灯柱上的监视器，此时再将起重机升起，解锁对面的切换器让大门开启。进门后爬上左手边起重机的集装箱，然后启动起重机，接着穿过一个集装箱通道后就可以来到第三个发电箱所处的位置。

3. 启动完三个发电箱后，跟着提示来到标有“blume”字样的红色集装箱前，进去后就会移动到秘密入口。来到碉堡内。先骇入控制台前的笔记本电脑，然后跟着提示上楼找到发电箱，启动后恢复电力。



4. 前往ctOS控制中心，来到南侧的铁门口，骇入铁门左侧的监视器后跳转到斜对面的监视器，此时调整镜头可以看到一个车库的门，将其开启后，携带有授权码的警卫便会接近，趁机骇入获取。

5. 利用南侧铁门附近的车辆警报器、升降机等等，吸引大部分警卫的注意力，也可以扔个手雷。然后立刻绕到西侧的门进入ctOS中心，这样就很容易接近目标路由器，骇入后开始解谜游戏

6. 完成解谜游戏后镜头切入中心机房，将镜头右转，骇入右边的监视器后，正前方就是主控点，将其解锁后立刻离开ctOS中心。

## 第六幕 有备无患

### 剧情简介

为了取得凡斯罗伊帮根据地大楼的情报，艾登必须深入虎穴关掉那里的三台安全终端机，为了揪住所有与莉娜的死相关的人，即便面对穷凶极恶的黑帮分子，艾登也依然不曾犹豫和退缩。

### 流程

1. 前往地图中标示“剧情，有备无患”的地点，开始任务。

2. 这次的目标是进入黑帮地盘内关闭三个终端，先在西边的大门口干掉两个守卫，制造混乱，然后立刻绕到东南角的铁门处，开启铁门并躲到掩体后，干掉红色砖楼上的两名狙击手，这样威胁会小很多，之后就是利用掩体和其他的敌人打游击，消灭靠近的敌人，并关闭三个安全终端。

3. 此后会有不少敌人出现，不要和他们硬拼，从西侧大门出去来到大马路上，依然绕到东南角的铁门处，开启大门后跟着提示解锁总终端。接着立刻坐上铁门口的车离开，出门后别忘了把铁门再关上，这样敌人就会被困在里面，之后开车狂奔离开灰色区域的覆盖范围即可。

## 第七幕 阿嬷的斗牛犬

### 剧情简介

艾登终于意识到事情发展至今，仅靠一人之力是无法解决的，于是他恳请克菈菈留下来协助自己。

另一方面，艾登骇入了凡斯罗伊帮的大楼中，不过那里守卫森严，想要取得目标物并不容易，不过一番观察之下，一个名叫“臭虫”的黑帮成员引起了他的注意，这家伙，似乎可以好好利用一下。

### 流程

1. 回到藏身处并进入碉堡中，到控制台前使用电脑，骇入黑帮大楼的监控，并跳转到铁丝网的监视器，之后就可以入侵大楼网路安全路由器，进入解谜游戏。

2. 完成解谜游戏后，镜头切换到另一个楼层，前方有一个电梯，骇入后会有电梯到达，电梯门开启后骇入里面的监视器，接着骇入楼层按钮，启动电梯让其上升。电梯到达并开门后，骇入对面的监视器，之后骇入上层一名带着监视器的敌人，当他拐到走廊的另一边后，就可以发现大楼路由器并骇入，接着又是解谜游戏。

3. 完成后镜头切换到监控室，骇入对面的监视器后镜头右转，骇入笔记本电脑的监视器，镜头上移可以骇入天花板上的监视器，接着骇入桌上笔记本电脑的摄像头，镜头右转就可以骇入门外的监视器，之后跳转到走廊中央的监视器，再跳转到走廊尽头的监视器，就可以骇入大楼安全路由器了，又开始解谜游戏。

4. 之后移动监视器，从墙体的破洞处可以骇入一个监视器，再跳转到屋内的监视器，镜头转到最右，骇入窗户边上的监视器后再骇入蓝色帆布边上的监视器。接着迎面会走来一个敌人，骇入他的隐藏监视器中，等到他走到监控室里后，骇进监控器前的笔记本电脑监视器中，再跳转到正对面的监视器，然后镜头往左转，骇入蓝色帆布旁边监视器，镜头转向门边的读卡设备后，触发剧情。

## 第八幕 不是给蒂龙的工作

### 剧情简介

想要利用臭虫，就必须得抓住他的把柄为要挟才行，毕竟对方也是个黑帮成员。于是艾登打算跟踪臭虫，搜集一些能为自己所用的情报。

### 流程

1. 前往地图中标记“剧情，不是给蒂龙的工作”的位置，开始任务。

2. 之后要找方法骇入臭虫的家，在蓝色范围区域的西侧找到墙上有橙色涂鸦的房子，这就是臭虫的家子，骇入边上的路由器，开始解谜游戏。完成后就可以骇

入屋内监视器，并在臭虫手机中安装追踪器。



3. 臭虫离开家后会开车离开，随便找一辆车尾随其身后，并保持一定的距离不要被他发现。跟踪的时候要注意小地图，中途臭虫会开车进入一篇红色禁区，此时不能跟进去，不然会被发现。左拐沿着禁区外围跟着就行。

4. 最后臭虫会再次进入一个禁区，并下车步行，这里敌人众多，就不要再继续尾随了，而是利用楼房外墙的监视器不断切换来跟着他就行，并监视到“兔子”与“臭虫”接头的画面。一番谈话之后，会发现臭虫的犯罪几率不断上升，当系统提示玩家帮助兔子时，将摄像头对准旁边的电箱并引爆，产生的烟雾会让臭虫倒地。兔子就趁机逃跑了，之后臭虫也会开溜。

5. 不用理会逃跑的臭虫，而是将镜头左移，就可以发现躲在木材后面的兔子，骇进他的手机打电话给他。此时系统要求帮助兔子逃离，其实完全不用那么做，按○键随便指定一个容易暴露的位置，将兔子送到敌人面前，在他被干掉的时候骇入他的手机就可以取得所需的录音文件了。然后离开当前区域即可。

## 第九幕 不请自来

### 剧情简介

约尔迪又要艾登帮忙做一些奇怪的工作，不过艾登也算从中获得了一些对之后的任务颇有用处的报酬。到手的录音文件已经可以要挟臭虫了，不过为了让臭虫在黑帮内提升点威望，艾登决定挑起更大的动静——干掉凡斯罗伊帮的对头。

### 流程

1. 前往地图中标示“剧情，不请自来”的位置，开始任务。

2. 根据提示与约尔迪碰面，地点在一辆绿色的雪铁车内。之后在车后方的小木箱内取得不少土制炸弹，按L1键打开武器轮装备后，按R1键将一枚炸弹扔向车子，离开一段距离后引爆。

3. 前往标示处的西耶纳砖厂，用透析器将大门都打开进入砖厂内，进门后来到左手边的通道里，在蓝色涂鸦的前面有一台电脑，骇入后就可以获取所有的监控。



4. 之后就要布置砖厂，时间限制为两分钟。我们只可以布置4枚土制炸弹，在小地图中非红色区域转转，你会发现一些有黑色倒三角标记的位置，这些就是安放炸弹比较有利的位置。其中最北边和最南边可以各安放一枚，因为等下会有两辆车停在这里，然后在中央的位置再安放两个。准备妥当后就到上层躲好。



5. 等车子到达后，引爆南北两个炸弹就可以连车带人一起做掉，之后将敌人引诱到中央位置后引爆炸弹，这样就能清理掉大多数敌人，剩下的逐个击破就行了。

6. 消灭所有的敌人后，中央桌子上的手机会响起来，骇进手机后发现是臭虫打进来的。之后会发现砖厂外还有一名敌人，立刻朝着他的方向追出去，驾车追赶，之后利用路障等阻挡他前进，对方下车后就追上去将他干掉。

7. 按提示前往臭虫所在的位置，但不要贸然与臭虫接触，而是尾随他并保持一段距离。当系统提示后就打电话给臭虫，接着臭虫身边的两个伙伴便会离开。之后骇入花坛边上的路由器，此时公园的屏幕上就会播放臭虫一直担心的影像，最终臭虫答应帮助艾登。

## 第十幕 凡走过必留下痕迹

### 剧情简介

想要接近凡斯罗伊帮的老大——伊拉克并不容易，臭虫告诉艾登可以混进奎恩举办的一场“拍卖会”，伊拉克也会出席，找机会接触的话说不定可以趁机复制他随身携带的电子门卡。而想要混入“拍卖会”，艾登需要有一个合理的身分，这时候他想起了当时伊拉克手中那个装有宾客名单的手提箱。

### 流程

1. 前往地图标示“剧情，凡走过必留下痕迹”的位置，开始任务。

2. 观察报刊亭，发现有人从这里取走了一个手提箱，之后会发现黑帮上演调换手提箱的戏码，不过只要跟着红色系统标示就没问题，一直跟踪拿着手提箱的人，最后手提箱会被放到一艘快艇上运走。



3. 先等之前拿手提箱的人上楼梯后，再骑上花台边上的摩托，沿着河边的小道一追踪快艇。快艇最终到达码头，接着我们徒步来到红色标示的禁区前。利用码头四周的监视器来回跳转，可以确定手提箱的位置——处于码头中央的桌上，先用炸弹将敌人吸引到离手提箱较远的一侧，然后游到手提箱对的正前方，有一个斜坡，上岸后借助掩体取得手提箱，远路返回游泳远离码头。

4. 根据提示前往德麦尔区的ctOS中心，先来到ctOS东北角的小侧门，侧门边上有一个切换器，骇入后就可以开启侧门，躲在花台后面稍微前进一段距离，耐心等待一段时候后就会发现名叫“杰拉德”的守卫身上有授权码。



5. 取得授权码后，先绕到南侧大门，拔枪引起警卫的注意，这样所有的警卫都会朝那边聚拢，此时再次回到东北角侧门，就可以畅通无阻来到目标路由器前。此时使大停电，让警卫无法呼叫支援，并躲在掩体后将靠拢的守卫们逐个解决，然后骇入路由器，进行解谜游戏。

6. 完成解谜游戏后跳转至中心机房，先骇入对面的监视器，然后就能骇入控制中心了。

## 第十一幕 望入深渊

### 剧情简介

根据手提箱内的宾客名单，艾登决定盗用一个名叫克里斯平的外国人的身分，因为奎恩从来都没有见过这位克里斯平。不过想要取而代之的话，就必须先把克里斯平干掉，反正这个家伙的所作所为令人发指，除掉他也算是为民除害了。

### 流程

1. 前往地图中标示“剧情，望入深渊”的位置，开始任务。

2. 跟着提示，到马路对面的广告牌旁边找到ctOS主机路由器，骇入后进行解谜游戏。

3. 完成解谜游戏后镜头转移到汽车店内的监视器，之后要除掉躲在店内的克里斯平。店内的守卫很多，如果不想冲进去正面交火的话，可以先到汽车店东北角的门口，随便引爆一颗炸弹，收到惊吓的克里斯平会逃出店外并驾车离开，立刻上车追赶，利用路障或蒸汽管道破坏他的车子，逼他下车后将其干掉。之后驾车逃离他手下的追捕。

4. 前往“92极乐”俱乐部，根据提示来到地下，跟着俱乐部主人进入包厢中。剧情过后离开包厢，去前台取回抢后，离开俱乐部。



## 第十二幕 险棋

### 剧情简介

艾登以“克里斯平”的身分来到拍卖会中，果不其然，在这里他见到了伊拉克，并顺利复制了其胸前的电子门卡。不过在与奎恩交谈后，精明的奎恩已然意识到眼前的这个家伙并非真正的克里斯平。

### 流程

1. 前往地图中标示“剧情，险棋”的位置，开始任务。

2. 进入拍卖会房间后，跟着引导员来到主会场，之后上二楼到达指定位置与伊拉克和奎恩见面，并根据系统提示扫描伊拉克胸口的电子门卡。

3. 身分暴露后必须离开，此时贴着墙边下楼梯，悄悄靠近提示所在的小屋子门口，里面有一名面对窗户的守卫，绕到其背后将其打晕。接着从边上的楼梯下去，下楼后依然半蹲前进以免被人发现，然后跳到标示所在的地下层中。



4. 地下层中有两名守卫，现在手上没有武器不要硬拼，小心跟在他们的身后前进，并趁其不备将他们撂倒，还能顺便拿走他们的配枪，最后达到标示位置的梯子处，爬上去后就来到拍卖会场的另一侧。

5. 沿着出口的长廊前进，前方会出现一个守卫，跟在其身后趁机将他打晕。然后借着快艇等掩体左拐绕到另一侧的铁门处，出门上楼后就可以来到紧锁的铁网门前。



6. 在左边桌上可以取回自己的枪械，然后打开透析器，先骇入门内的监视器中，镜头左移就会发现切换器，解锁后铁门便会开启。进门后会触发强制剧情，艾登与敌人扭打并跌落到另一个场景，并受到不少敌人强火力的包围。此时不宜硬拼，对付下层的敌人只要引爆他们身边的电箱，就可以一口气解决，然后记得破解一下白色卷闸门一侧的切换器，这样铁门才会开启。而对付上层的敌人也很简单，借助掩体向他们靠近后，引爆他们身上的手雷引发连锁爆炸即可。

7. 之后穿过刚刚开启的铁门，来到摆着诸多货物的厂区，这里有不少守卫而且火力很强，先骇入监视器中，引爆场景中的爆炸物消灭大部分的敌人，身上带有手雷的敌人也可以顺便引爆，这样剩下的敌人就不多了，挨个解决后朝着目标点前进，要注意高台上还会有一个敌人。



8. 之后是另一个摆满货物的区域，此时会从闸门内出来几个全副武装的敌人。老办法，依然先骇入监视器中，利用场景中的爆炸物尽可能干掉敌人，并停用他们的呼叫。由于二楼有一个狙击手，因此我们可以利用区域右侧的一个升降机直接从二楼的窗户进入，然后悄悄干掉狙击手，顺便取得狙击枪，从狙击手所在房间出去后，对面还有一个狙击手，利用刚刚拿到的狙击枪迅速解决，然后直接跳到一层，朝着目标地点一路狂奔，用解析器将大门开启后，门外还有几个守卫，不过不用管他们，直接上车逃离灰色区域。

## 第十三幕 榜样

### 剧情简介

杰克森又不见了，不过艾登很清楚这个小家伙肯定是自己去找妈妈了，而此时的杰克森，被困在伊拉克名下的一个会所内。确定了位置后，艾登立刻动身去解救侄子。虽然最后成功了，但艾登与黑帮成员交火的画面被杰克森通过监视器银幕全部看在眼里。

### 流程

1. 前往地图中黄色标示“榜样”的位置，开始任务。

2. 前往会所解救杰克森，不过敌人戒备森严，可以先躲在会所西南侧



的立交桥上，居高临下。之后用狙击枪干掉二楼的狙击手，接着骇入会所中的监视器，来回跳转用场景中爆炸物消灭一些敌人，剩下的敌人也用狙击枪逐个消灭。

3. 消灭所有的敌人后，会有地方车队前来增援，不过车子会停在几个蒸汽管道附近，立刻引爆蒸汽管道即可连人带车一起炸飞，很快就能消灭增援的敌人。最后跟着提示来到会所三楼，解锁铁门旁边的切换器，进入监控室后找到藏在里面的小杰。

## 第十四幕 扶植一只臭虫

### 剧情简介

该轮到臭虫上场了，艾登指示臭虫潜入黑帮大楼中，帮自己取得想要的资料。虽然顺利到达了机房，但只下载了23%的文件后，臭虫就被伊拉克发现了，并且生死未卜。

不过从这23%的文件中，艾登有了不少发现，除了各种高官政要的把柄外，还有一份“梅洛特计划”，难道这个和当时的“梅洛特酒店事件”有关？

### 流程

1. 前往地图中标示“扶植一只臭虫”的位置，这是一间酒吧，进入后将窃听器放到酒吧内的垃圾箱里。

2. 离开酒吧后前往之前去过的黑帮据点，不过这次的禁区范围比较小。前往禁区的南边大门，先将大门开启，然后躲在门边的集装箱内，扔一个诱弹吸引门卫的注意力，趁机撂倒，门口的另一名守卫也会出来，如法炮制即可。之后禁区内就只剩下三名敌人，借助掩体可以轻松解决。接着前往大楼铁门口，先解锁旁边的切换器，进门后就触发剧情。

3. 之后镜头会切换到大楼内的监控，首先镜头右转，骇入右侧的监视器，等到走廊上的敌人拐入监控房后，指示臭虫前往监视器左侧的房间中，然后镜头切换到右侧下方的笔记本电脑监视器中，再跳转到对面房间内的监视器，并继续跳转到正前方的监视器中，此时镜头右移，骇入手



机吸引桌子前的守卫过去查看，此时立刻让臭虫躲到桌子的后面。

4. 接着骇入右侧窗户边上的监视器，再骇入黄色标示所在房间的监视器中，指引臭虫到达目的地，并躲在水泥袋后面。然后镜头右转，骇入通道尽头的监视器，紧接着骇入房间内的监视器，镜头右移，骇入桌上笔记本电脑的监视器，并跳转到对面墙内的监视器，之后镜头偏左，骇入桌上的手机吸引房间中守卫的注意力，此时守卫会背对门口，然后趁机指示臭虫拐到镜头所对的走廊内。



5. 接着镜头右转，骇入蓝色帆布旁的摄像头，这里没有敌人，可以放心指示臭虫来到门前，然后就可以解锁门边的切换器，由于房间内没有监视器，因此我们要骇入臭虫的隐藏监视器内。进门后再次解锁一个切换器，让臭虫来到机房前，此时机房的门锁着，于是镜头左移，切换到墙上的监视器，对面就是一个安全路由器，骇入进行解谜游戏。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE DOWNLOAD

6. 完成解谜游戏后，镜头转到机房内部，先左转解锁门边的切换器，臭虫就能够进入机房中，可惜资料还没下载完，臭虫就被发现了。此刻会有黑帮成员们来搜捕艾登，不过由于他们没有掌握艾登的具体位置，因此与其驾车逃跑，还不如找个地方安心躲着摆脱搜捕。

## 第十五幕 险棋

### 剧情简介

原来臭虫并没有死，而是被囚禁在了某个地方，想到他也算是帮了自己不小的忙，于是艾登便不打算再为难他了。之后艾登将取得的23% 内容交给戴米安，想以此换回妮琪，但戴米安并不认账。心急的艾登打算自己冒险，再一次潜入黑帮大楼。不过克菈菈显然比他冷静得多，在了解了事情全貌后，她向艾登推荐了一个人——ctOS 缔造者之一的雷蒙·肯尼。但此人已经隐姓埋名，如何才能找到他呢?

### 流程

1. 回到藏身处的碉堡中，研究取得的那一部分数据。

2. 离开碉堡，来到肯尼所在的废弃监听站，到达目的地后发现这已经是禁区。绕到西侧的大门，有一个守卫，趁着他往南走的时候尾随并将他打晕。之后骇入禁区内的监视器，来回跳转，用场景中的爆炸物尽可能地多干掉一些敌人，将所有的收尾人都解决后，来到提示处的电脑前，开始上传数据。

3. 之后会有不少敌人包围，呆在电脑旁的掩体后，保护电脑让数据上传完成。这批敌人有不少身上都带有手雷，我们可以骇入监视器中将其引爆。这样可以拖延时间，数据上传完后再收拾掉剩下的敌人。最后再次返回电脑前将硬碟毁掉。

4. 此时有两名拿到肯尼资料的收尾人抢了一辆消防车逃跑，立刻出门开车跟上去，由于消防车四平八稳所向披靡，因此完全不可能撼动它，紧紧跟在它身后就行。当来到帕克地区后，会经过几个蒸汽管道，当系统有蓝色图标提示时立刻引爆，很快就能让消防车停下。之后开车碾压下车的两名敌人，就能轻松完成任务。



# 第三章

## 第一幕 期待只会受伤害

### 剧情简介

克菈菈追踪到了肯尼的位置，而艾登也最终找到了这位传奇人物，此时他已经化名为T骨。T骨将艾登电晕后带到了自己的藏身处——一个充满陷阱的废品场中。虽然他抱怨艾登暴露了他的身分，但似乎并没有拒艾登于千里之外，不过想要取得T骨的信任可不是那么容易，得拿出点真本事来才行啊。

### 流程

1. 前往波尼的ctOS中心，这个ctOS中心坐落在一个小岛上，四周没有任何桥梁，因此我们要来到小岛的西面，游泳登上小岛的码头。

2. 往前走一段，左侧阶梯上有一名警卫，从阶梯下方往上扔一颗诱弹，吸引警卫背对阶梯，然后冲上去将其制服。往前走一段就可以发现不远处有一个监视器，骇入后很快就能发现有授权码的安全承包商。



3. 由于安全路由器在小岛的东北角，因此可以利用监视器引爆南边的一些爆炸装置，将敌人都往南边吸引，然后下了阶梯就能够以小道边上的矮墙为掩护，一路前进最后左拐来到安全路由器所在位置，骇入后进行解谜游戏。

4. 完成解谜游戏后镜头切换到中心机房，镜头微微右偏，骇入对面的监视器，然后正对面就是主控点，解锁。之后离开这座小岛，从铁门出来后直接跳入左手边的河中游走。

5. 前往地图中标示“期待只会受到伤害”的位置，开始任务。

6. 目标位于旁边的移动小木屋内，透过小木屋的窗户骇入屋内的电脑中，之后开启透析器在码头上来回走动寻找目标，接收到重置代码的人是附近三名船坞员工中的一位，骇入他们的手机中即可获得。然后再回到刚才的电脑前，骇入后获得地址信息。

7. 前往ctOS塔，铁门是锁着的，因此先骇入信号发射塔上的监视器，镜头右转，再骇入对面信号发射塔上的监视器，然后朝着铁门所在的位置观察，解锁门左侧的切换器，打开铁门。

8. 进门后从左侧阶梯来到地下，右拐后发现一道锁着的铁门，先骇入门内的监视器，然后往左移就能侵入安全路由器中并切换到另一侧的监视器，解锁切换器边上的铁门，之后原路返回。



9. 骇入中间的信号发射塔上的监视器，就能观察到中央小屋的屋顶了，那里有一个切换器，如果发现角度不对，可以先骇入中央高塔底部的“天线”，让信号发射塔转动，之后再解锁切换器。



10. 接着从最右侧的阶梯登上右边的信号发射塔，启动中央的“天线”让发射塔转动，然后穿过已经开启的铁门来到第二个发射塔，以此类推来到第三个发射塔并让其转动到蓝色升降台边上。利用升降台来到地面后，从升降台边上的阶梯前往地下。此时地下的铁门刚刚已经开启了，因此可以直接进入。



10. 进门后左拐，有铁网拦路，直接引爆对面的电箱，就可以将铁网炸开，来到尽头后就可以解锁切换器。之后回到地面，再次进入刚进来时门口对面的阶梯，来到地下，此时铁门已经开启，进入后就可以入侵控制点。

11. 按照提示前往迪代亚酒吧，遇到T骨后开始玩喝酒小游戏，用左摇杆控制白色圆圈依次经过斜向的按钮，并按下对应按钮。诀窍就是根据按钮排列的方向，找准位置后轻推摇杆，这样圆圈就会自动顺着轨迹前进，然后在经过按钮的一瞬间按下对应按键即可。最后一次比较难，左右两边的问号中，右边问号隐藏着△键，左边问号隐藏着□键。

12. 跟着T骨参观他的废品站，看完机器人演示后便骇入，之后继续跟着T骨，拿起地上的AC—RC狙击枪，之后要帮T骨把货车偷回来。

13. 前往黄色标示的目的地，也就是不远处的私人军队营地，先躲在营地东南侧的路口，用解析器让门口轿车的警报响起，这样门口的守卫就会去查看并背对我们，趁机将他打晕。而绿色的货车就停在中央，直接冲过去将车开走，到达目的地后直接弃车逃跑，最快的方法是直接跳入附近的河中，游泳来到对岸，就可以顺利摆脱私人军队了。

## 第二幕 偏执狂的圈套

### 剧情简介

所谓的“抢回货车”不过是T骨对艾登的一个测试罢了，不过艾登展现出的能耐倒是让他刮目相看。而接下来T骨给艾登下达的任务，又更难了。

### 流程

1. 前往地图标示“偏执狂的圈套”的位置，开始任务后要追踪一架直升机，骑上身旁摩托车，沿着山路一路紧跟，最终来到一个私人军队的营地。

2. 徒步靠近营地后，骇入直升机的监视器中，找出两名安全主管，位置如下图所示





3. 之后要撂倒这两名主管，建议先对付营地深处的那位，从侧面绕到营地后方，先用自动贩卖机吸引路口一名守卫的注意力，然后将其撂倒，之后匍匐前进，可以看到主管所处的位置外有两名全副武装的守卫，可以切断他们的呼叫让他们感到不适，然后冲上去将两人撂倒，之后就可以右拐将最深处的主管干掉，并骇入他的手机。



4. 之后难免会惊动营地的其他人，此时另一名高管会驾车逃跑，而我们边上就有一辆车，开着它直接冲破木板追击，利用沿途的蒸汽管道拦下高管的车，将其射杀后骇入手机，之后立刻开车远离敌人的包围圈。

## 第三幕 挡不住的力量

### 剧情简介

艾登的出色表色得到了T骨的充分认同，并答应艾登只要帮他完成几件事情后，他也会反过来尽全力帮助艾登。而这一次，他希望艾登干掉布鲁姆的佣兵们，阻止他们前往ctOS总部。

### 流程

1. 前往地图标示“挡不住的力量”的区域，开启任务。

2. 在拦截布鲁姆的车队前，先在旁边的当铺内买一些零件，做一些土制炸弹。接着开车到布鲁姆车队行进的路线上，将车停在马路中央，并在路面布置一排土制炸弹，等车队到达后会停下，然后立刻引爆炸弹，将全部的车和敌人统统炸飞。



## 第四幕 未来就靠布鲁姆了

### 剧情简介

T骨正在制作一种病毒，可以将他在ctOS中的资料完全抹去，目前病毒尚未完成，但由于时间紧迫，T骨希望艾登能潜入ctOS总部内。

### 流程

1. 前往地图中标示“未来就靠布鲁姆了”的位置，开启任务。

2. 前往不远处的ctOS总部，来到南侧大门口。先升起破胎钉，然后步行至大门口，开始入侵行动，切记不能被敌人发现，否则任务会失败。

3. 先来到总部的左侧，这边离目标比较近，先骇入左侧建筑外墙的监视器，然后镜头转向建筑内，之后会看到一名巡逻的士兵，骇入他的监视中，等到他转头走的时候趁机解锁切换器，这样左侧的小门就会开启。



4. 从左侧小门来到总部内部，这个区域有三名守卫，依次利用手机吸引以及中断通讯干扰从背后撂倒他们，之后就可以放心的到目标位置上传数据并确定ctOS主机的位置。

5. 之后可以无所忌惮的来到ctOS主机前，因为即使被发现，也会从ctOS主机旁边重新开始。不过ctOS主机有两道锁，要先找到并解除。开启透析器，先沿着右边的白线走，来到二楼平台，这里有两个守卫。一个背对着你，一个则守着一间小屋，先骇入小屋上方的监视器，然后利用屋内的手机吸引看守的那个敌人，之后立刻将背对着你的那名敌人撂倒，然后快速进入小屋子中撂倒里面的守卫，解锁第一道锁。如果之后有其他敌人包围过来，被发现也没关系，之后会以第一道锁解锁的状态从ctOS主机处重新开始。



6. 接着沿着左侧的白线走，来到门口后，门后有一个守卫，可以悄悄观察他，过一会儿他会往里走，趁机跟上去将他撂倒，此时就可以看到白线连通到左侧的铁网中。不过此时要注意，铁网右侧还有一名守卫，骇入铁网口的手机吸引其注意力，然后从背后将他撂倒。之后就可以进入铁网中解锁第二道锁了。之后如果有敌人包围，依然可以被发现，因为会以两道锁都解开的状态ctOS主机处重新开始，之后骇入ctOS的主机中，进行解谜游戏。



7. 完成解谜游戏后镜头转移到中心机房，直接骇入主机中，等左边病毒上传进度条到达百分百。之后骇入警卫的头戴监视器中，等待警卫走到会议室后，跳转到会议室墙上的监视器，剧情过后，立刻贴着墙边，借助掩体从进来时的左侧门离开总部。出门后往右看会发现两辆摩托车，骑上一台沿着山路离开。

## 第五幕 永别了我的作品

### 剧情简介

戴米安竟然拿艾登给的23%的资料中的内容来威胁ctOS中心主管，并出卖了艾登和T骨的位置。很快大队人马便杀到了T骨的废品场，一番激战过后，眼看已经保不住这片乐土，于是T骨授意艾登引爆这个自己心爱的作品，与那些陷阱机器人们永远地告别。

### 流程

1. 前往T骨所在废品场的大门口，此时整个废品厂都变成了禁区，私人军队已经在这里游荡了。此时不用和敌人硬拼，悄悄潜入后利用废品场中T骨发明的各种陷阱机器人就可以很快将敌人全灭。

2. 消灭敌人后根据提示来到T骨所在的位置与他汇合，之后会有敌人包围，要保护T骨，先到右侧小高台上埋伏着，注意观察小地图上的敌人位置，第一波敌人不多，配合陷阱机器人可以轻松解决，但也要留意T骨的位置，他离陷阱机器人太近的时候就不要启动，以免被误杀。

3. 消灭完第一波敌人后，二人来到中央的平台上，此时要迎战第二波敌人，有些敌人是开车到达的，可以往车的方向扔土制炸弹，然后连人带车炸飞。之后躲在高台上利用四周的陷阱机器人不断除掉敌人，尤其是蜘蛛形态的机器人威力巨大，



剩下的小鱼小虾逐个击破即可。

4. 依然跟着 T 骨走，来到更上方的平台，左侧的敌人用蜘蛛机器人可以一口气解决，右侧的敌人则借助扫射机器人及引爆燃气罐的方式解决，消灭完第三波敌人后，跟着 T 骨从平台的后门离开。



5. 之后迎面而来的是第四波敌人，在龙形陷阱机器人的帮助下可以比较轻松的解决，不过要注意远处高台上的狙击手，可以用狙击枪优先将他除掉。最后艾登在 T 骨的授意下引爆整个废品场，并跟着 T 骨穿过树林，到船坞中乘船离开。

## 第六幕 有需要不惜采取一切手段

### 剧情简介

无论如何，想救出妹妹的话，黑帮大楼内的那些资料都是必须的，因此艾登不惜一切手段也要取得。而在克菈菈和 T 骨的帮助下，他成功了，也顺利干掉了黑帮头子伊拉克。

### 流程

1. 前往地图中标示“有需要不惜采取一切手段”的位置，开始任务。

2. 目标依然还黑帮大楼，但这次要自己进入，最简单粗暴的方法就是直接开一辆车一路闯到大门口，虽然门是锁着的。但伙伴提议只要断一次电就能把门打开，于是打开武器轮装备“大停电”并按下 R1，门就会解锁，进门后外面的敌人就管不着你了。

3. 来到一层大厅后，会有三个守卫从电梯中出来，此时立刻引爆边上的电箱，将他们炸死，二楼的两个守卫朝中间靠拢的时候同样引爆电箱将他们炸死，之后乘坐电梯上楼。



4. 来到上层后电梯门右侧走廊有两名守卫，转动视角引爆电箱将他们炸死，之后躲在电梯中，等待楼上的一名守卫下楼后，立刻将其射杀，对枪法没自信的话可以按 R3 启动子弹时间。

5. 接着从坍塌的斜坡处来到上层，注意对面还会有两名守卫，开子弹时间将他们射杀即可。然后绕到标示指定的位置，解锁前方的切换器后出门，这一层中有不少敌人，骇进监视器后引爆电箱干掉一部分敌人，剩下的逐个击破，之后攀上扶梯来到上层，长桌后面有两个敌人，迅速解决后绕到长廊中，依然骇入监视器中引爆电箱解决敌人，最后到达标示指定的地点。

6. 右拐沿着扶梯来到最上层，先躲在墙体后，骇入监视器中，引爆身上带有手雷的敌人，并且配合屋内的电箱可以解决大部分敌人，之后一路前进，右拐来到目标房间门口。一路解锁切换器后来到私人伺服器前，骇入取得资料并等进度条到达 100% 后，立刻离开大楼，



7. 不过出门后遇上了伊拉克，两个人拔枪相向，枪战过后伊拉克逃跑，紧跟着他来到露台上，一通废话过后三个敌人包围艾登，数量不多，可以引爆地下的变压器电箱解决他们。之后伊拉克继续话唠，可以在露台上收刮到一些土制炸弹，之后会出现一个全副武装的敌人，将土制炸弹丢在地上，引他过来后引爆，大概两次可以将其炸死，之后伊拉克自己出来，利用剩下的土制炸药或者直接将他击毙都行。干掉伊拉克后跟着标示走一段，就会自动来到楼下，此时已经没有任何敌人，大摇大摆的离开吧。

# 第四章

## 第一幕 有人来敲门了

### 剧情简介

在追踪黑客的时候，号称不会被骇入的碉堡竟然被一个带着面具的奇怪黑客——第福特反入侵了，而且他似乎认识克菈菈。第福特复制了艾登的所有资料，而克菈菈似乎有所隐瞒，于是艾登与 T 骨打算分头行动，挽回局势。

### 流程

1. 回到碉堡藏身处后，前往标示“有人来敲门了”的位置，触发剧情。

2. 之后在控制台分析取得的资料，并进入解谜小游戏开始追踪黑客。这次的解谜游戏有三层，都是平面型，比较容易，唯一要注意的就是第二层和第三层会有随机的时间限制节点，动作一定要快。

## 第二幕 众目睽睽之下

### 剧情简介

与戴米安碰面后，艾登试图反客为主，不过戴米安显然也不是什么善茬，他直接骇入了广场的广告银幕上，将众多艾登的影像公诸于众。

### 流程

1. 前往地图中标示“众目睽睽之下的”的位置，触发剧情。

2. 屏幕中开始播放艾登的影像时，要赶紧远离人群，以免被发现后有人报警，当然也有比较简单的避免方法，那就是打开武器轮装备“大停电”并使用，这样就能让影像消失而不会被人认出来。之后根据提示去追踪一辆红色的面包车，利用蒸汽管道等障碍将其拦下后，迅速解决车上的收尾人，然后驾车逃离警方的追捕。



## 第三幕 鼠窝

### 剧情简介

无论如何，一定要揪出第福特这只该死的老鼠才行！而 T 骨也顺利潜入了第福特的藏身处，不过似乎第福特也拥有 ctOS 的授权，并给艾登造成了不少的干扰。

### 流程



1. 前往地图标示“鼠窝”的位置，也就是第福特的藏身处。

2. 之后要找到能够骇入“鼠窝”的位置，开启透析器后，穿过马路来到咖啡店斜对面一个阶梯的右侧，就能发现目标的路由器了，骇入后进入解谜游戏。

3. 完成解谜游戏后镜头切换到第福特所在的房间中，T 骨已经在里面了，之后会进来两个敌人。此时镜头切换到现实中，从旁边的楼梯上去与 T 骨回合，尽可能地干掉包围的收尾人，保护 T 骨。因为这里有很多车，而且敌人大多躲在车后，因此借助土制炸弹引爆车辆可以比较方便的解决。之后随着 T 骨一起下楼，开车跟在 T 骨的车后一段时间，然后摆脱收尾人的追捕，此时第福特也会从旁捣乱，留意画面中的红色提示，小心避让。

## 第四幕 第福特的处境

### 剧情简介

第福特实在是太嚣张了，不过隐藏在夜总会中当DJ的他最终还是被艾登揪了出来，命丧黄泉也算是自食其果了。

1. 前往标示“第福特的处境”的位置，开始任务。

2. 偷偷潜入安布罗斯剧院中，先到剧院右侧的小巷内，那里有一个安全路由器，骇入后可以进入剧院内的一个监视器，移动视角能够很容易地发现一个切换器，解锁后剧院左侧的小侧门就会开启。



3. 接着从左侧的小侧门偷偷进入剧院中，来到剧院的舞池，开启透析器寻找第福特，在舞池中转一转，很快就能发现不少红色标示的蒙面人，这些所谓的“第福特”其实都不是本人，骇入3个蒙面人的手机后，就能够追踪到第福特用于跳转的路由器，位于剧院的二楼，不过楼梯口有人把手。因此我们仔细观察二楼柱子上的监视器，骇入并朝着提示位置跳转，就可以骇入路由器了。



4. 之后镜头切换到一个小房间中，骇入对面的主机，开始解谜游戏。注意第二层左右两边有时间限制的节点，但只要小心不连通就不会启动，然后依次启动几个小锁后，最后解锁大锁。

5. 完成解谜游戏后镜头切换到DJ台，骇入后发现其实DJ就是第福特，接着第福特切断了画面，并用ctOS引发了大停电。立刻跟着光标提示追赶第福特，从前方的阶梯借助堆叠的箱子上楼，一路追赶来到天台处，途中可以拿到一把榴弹炮。

6. 来到天台后，要和不少收尾人展开战斗，刚刚的榴弹炮此时就可以派上用场了，沿着右侧的掩体小心前进，并消灭所有的收尾人，来到天台的后方，要注意对面的高台上埋伏着一个敌人，此时只要朝他边上射击就可以引发爆炸将他炸死。

7. 跟着提示从右侧的阶梯下来一直追赶第福特，到了楼下后。第福特会开车逃跑，随便找一辆车跟上去，并保持一断距离，一段时间后我们就可以从第福特的车上开始下载数据，此时一定要跟紧，离得太远的话下载的进度条会中断。等到下载进度条百分百之后，就可以用尽一切手段将他的车拦下，并将第福特干掉。



## 第五幕 小妹

### 剧情简介

是时候靠自己的力量去解救妹妹妮琪了，不能再奢望用什么数据和戴米安做交易了！而在解救的过程中，妮琪不得已开枪打死了一名匪徒。因为自己的鲁莽，让妹妹的手也染上了鲜血，艾登后悔不已。

### 流程



1. 前往地图中标示“小妹”的位置，开始任务。

2. 根据提示来到厂房内，找到安全路由器并骇入，之后镜头就会切进妮琪被关押的房间，并确定位置，这个房间内有一名守卫。之后镜头左移，骇入房间桌上笔记本电脑的监视器，引爆对面的电箱便可以干掉守卫。之后骇入守卫的手机中，与妮琪通话。

3. 接着要引导妮琪逃出去，先骇入门外木箱上的电脑监视器，然后镜头上移，骇入右侧上方的监视器，可以发现这片区域中有一个守卫，先骇入堆高机引诱守卫走向电箱，然后引爆电箱将其炸死。趁着敌人还没聚拢过来，让妮琪直走躲到桥边上的木箱后，等到敌人朝中央聚拢时，跳转到对岸的监视器，引导妮琪穿过桥并上车，自己也立刻驾车离开厂区。



## 第六幕 过去的阴影

### 剧情简介

艾登成了全程警方搜捕的对象，为了给妹妹和侄子一个安全而宁静的生活，艾登决定将母子二人送走，远离这些是是非非。兄妹间的真挚情感，也在离别时刻得到了升华。

### 流程

1. 前往地图中标示“过去的阴影”所在的位置，开始任务。



2. 从约兰达家接走妮琪和小杰，并带他们前往标示指定的地点，同时还要避开警察。警车和直升机主要是在起始处附近巡逻，对付直升机可以使用“干扰通信”，警车一般会在大路上巡逻，开车时尽量抄小道就能避开，往北开一段距离后就能脱离警方搜捕圈，并最终到达目的地。

## 第七幕 永远不回头

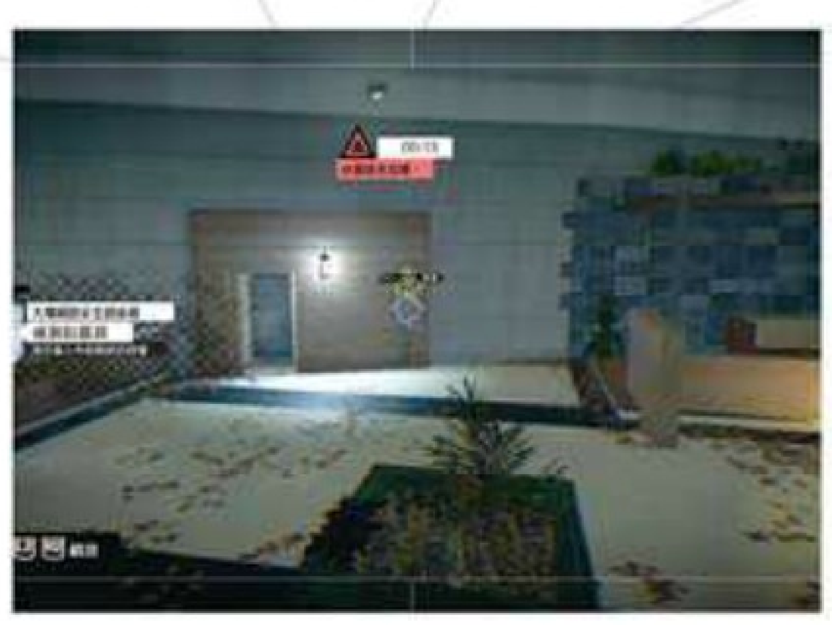
### 剧情简介

原来一切的罪魁祸首，就是芝加哥南部的黑道大佬——奎恩。不过就算他的防卫再严密，艾登也一样会让他付出惨痛的代价。

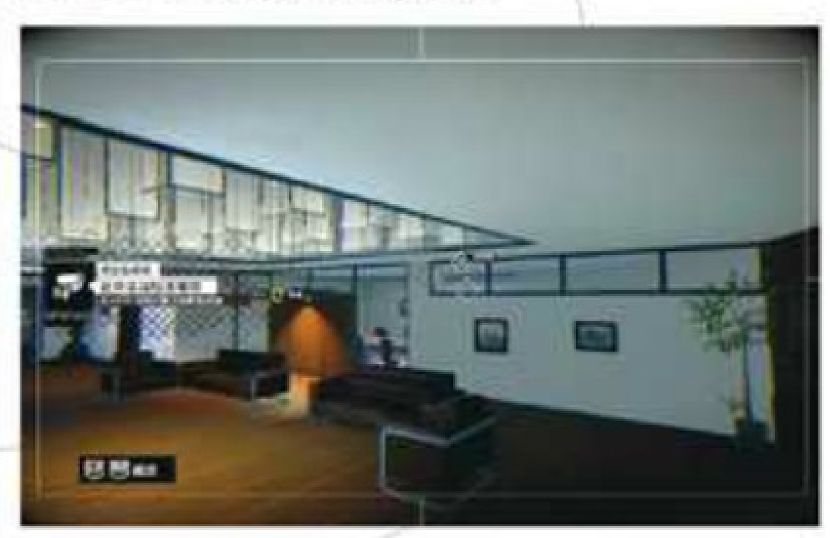
### 流程

1. 前往地图标示“永远不回头”的地点，开始任务。如果发现新闻中正在播放艾登相关的新闻，使用大停电以免被发现。

2. 前往梅洛特饭店，并根据提示骇入红色面包车旁的大楼安全路由器。确定奎恩的位置。此刻镜头切换到奎恩所在的会议现场。骇入对面舞台上方的监视器，镜头右移对准右侧房间门，等待奎恩和市长都进入房间后，跳转到边上的监视器，镜头右转再跳转一次，就可以发现对面的安全路由器，骇入后观察房间中的状况。



3. 骇入对面墙上的监视器，镜头右转，骇入会议室内的监视器，左边有人在做羞羞的事情，好孩子不要看，镜头右移就会发现大楼的安全路由器，开始解谜游戏。



4. 完成解谜游戏后镜头切换到监控室中，骇入对面的控制台。之后回到现实，我们要潜入梅洛特饭店中，不要从正门强攻，而是从大楼的右侧解锁侧门后进入，这是一条长廊，先隐蔽好，会有一个守卫巡逻，等他转身往回走后将其撂倒，之后注意观察外面守卫的动向，等他们都背朝你的时候，一口气拐到电梯所在的长廊中，并先到尽头的房间中隐蔽好。





5. 骇入电梯让其下降，电梯门开后不要立刻冲出去，因为里面有一个敌人，等他走出来并背对我们后，再悄悄地进入电梯并让电梯上升。不过当电梯门开启后，门外有两个敌人正等着艾登，而此时面对的，正是黑道大佬——奎恩。

6. 一番交谈后，奎恩转身离开。这个时候先按QTE提示除掉身边的两个敌人，然后进入子弹时间，开枪干掉对面的敌人。之后跟着提示来到屋外的露台上，这里有不少敌人，先躲在楼梯口后面，将接近的敌人近身撂倒，再借助场景中的掩体干掉其他敌人。右拐来到上层露台后还有几个敌人，同样要小心。

7. 来到奎恩所在的屋内，此时要把奎恩揪出来，先进入办公室中，骇入桌上的电脑后，镜头会切换到奎恩的藏身处，然后将百叶窗打开，不过由于隔着防弹玻璃，艾登没法对奎恩造成任何伤害。一番对话过后，我们打开解析器对准奎恩，发现他刚刚动过心脏手术，然后就可以骇入他的心律调整器。



8. 剧情过后，再次骇入奎恩的心律调整器中，彻底置他于死地。之后我们要骇入玻璃内的电脑中下载影片，等待下载进度条的同时最好立刻往后门方向走，因为下载好后要立刻从后门逃离饭店，并且有20秒的时间限制，提前走能大大节省时间。来到露台后借助升降机来到地面，此时会有大批警察前来追捕，还记得停在饭店不远处的红色面包车吗？开着它逃离警方追捕吧。比较省事的方法是用GPS导航将目的地设定在藏实处——碉堡。然后沿着导航的路线开，最终一定能摆脱警方的围追堵截。

## 第八幕 永远不回头 2

### 剧情简介

原来克菈菈并没有背叛艾登，相反，她从很早前就开始默默观察艾登了。还记得艾登侄女墓碑上的那束花么？此刻克菈菈正拿着一束一模一样的花来前来祭奠。不过可惜的是，直到克菈菈死后，艾登才真正了解到她内心真实的想法。

### 流程

1. 戴米安打来电话后，立刻前往地图中黄色标示的位置寻找克菈菈。此时有大批打手包围墓地，克菈菈不幸身中两枪，此时会进入子弹时间，尽可能地瞄准打手们的头部，多干掉几个，剩下的敌人也可以主动按R3开子弹时间将他们统统解决，而来到克菈菈身边后，她已经不幸身亡。



# 第四章

## 终幕 人不一定能胜天

### 剧情简介

故事即将迎来终结，艾登将收集到的所有数据上传到电视台，诸多丑闻得以曝光。而与师父戴米安的终极对决，也一触即发。

### 流程

1. 快速旅行回到碉堡藏身处，并开始任务。

2. 前往ctOS中心大楼寻找戴米安，根据提示在大楼一层找到安全路由器并骇入，进入解谜游戏。此时可以随便摆弄，当错误两次后，T骨就会来电，建议艾登向系统中植入病毒。打电话的同时立刻往外走，以最快的速度抢一辆车。

3. T骨会给出三个植入病毒位置，而戴米安也不会闲着，除了会



通知大批警察围捕外，还会给出很多错误的坐标来误导艾登。我们要认准小地图上标有“xxx米 骇入”字样的标示，这些不会动的才是真的位置。找到一个位置后骇入，并且要躲在旁边等待上传百分百后才可以离开，之后被警察抓到也没关系，已经上传病毒的骇入点会保留。之后到所有三个地点都上传完病毒后，开车摆脱所有警察的追捕。

4. 再次回到ctOS中心大楼，骇入安全路由器中，开始解谜游戏。这次没有时间限制了，过程也很简单。完成后镜头切换到中心机房，先跳转到右侧的监视器，然后骇入对面的安全路由器。再次进入小游戏，只是一条直线，之后就可以连入ctOS卫星系统，对着中心大楼点关闭，造成大停电。

5. 前往码头，开船来到戴米安所在的小岛。上岛后借助升降器来到灯塔的上层，然后沿着螺旋扶梯一直向上，最终来到塔顶见到了戴米安，不过此时约尔迪也出现了，还要艾登把枪和手机交出去，当准备交出手机时根据屏幕提示进行QTE，先长按□键，之后按○键将约尔迪撂倒，进入子弹时间后一枪打爆戴米安的脑袋。等艾登回过神朝下方查看时，约尔迪却已经不见踪影，故事至此也就告一段落了。



# 尾声

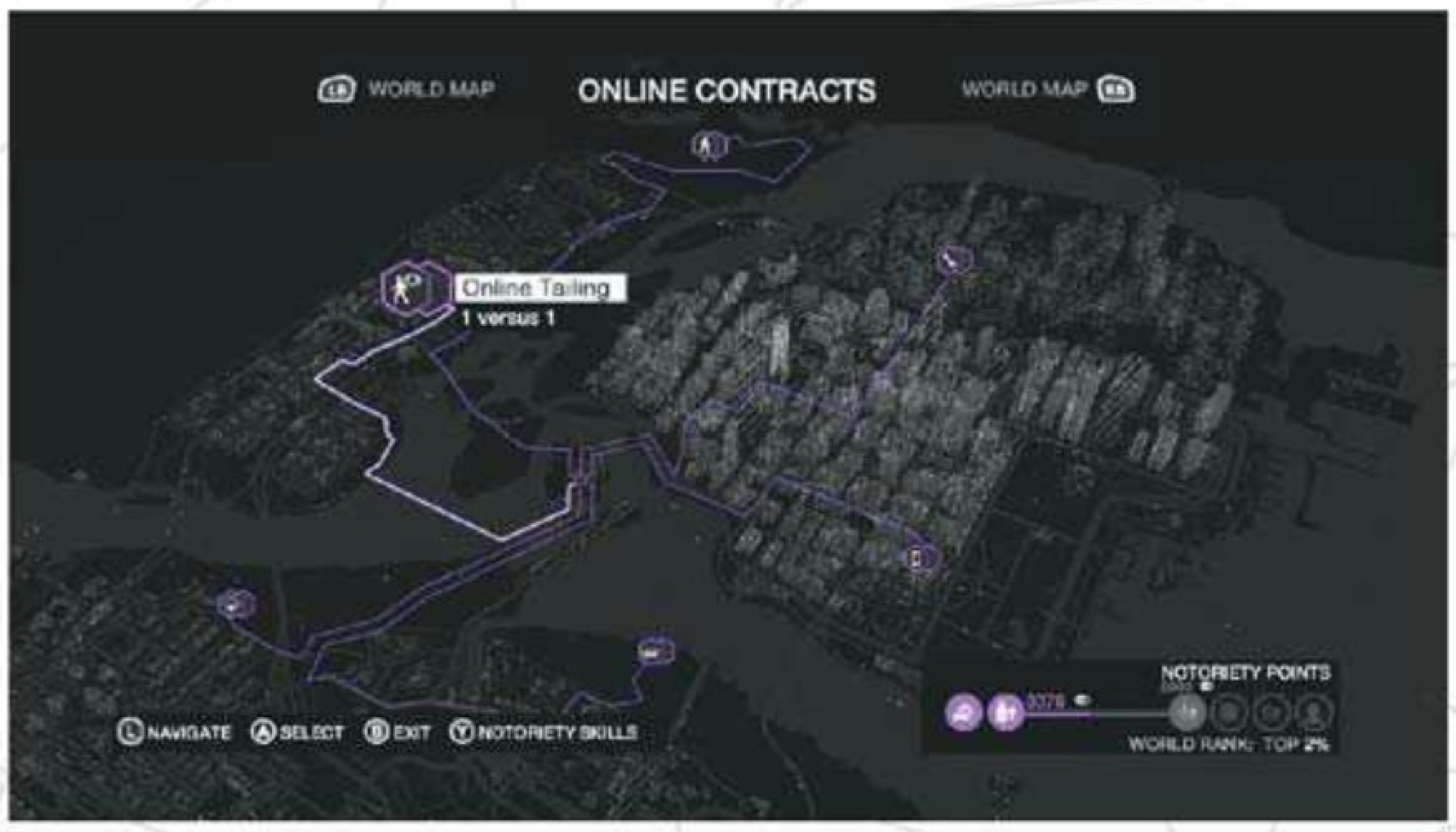
镜头转向车库中，艾登来到莫里斯的面前，此时，我们要自己做出决定，是进行彻底的复仇将莫里斯射杀，又或是抛开执念，给彼此一个机会？生或死、杀戮与救赎，仅在一念之间……



# 线上模式简述

《看门狗》的网战设计比较简单，但也可以说是创意十足，网战在完成第1章任务4后正式开启，除了有极具游戏特色的“线上跟踪（Online Tailing）”以及“线上黑客（Online Hacking）”外，还有类似于黑客版抢旗的“线上破解（Online Decryption）”、能运用黑客技能进行竞速的“线上竞速赛（Online Racing）”以及与使用移动设备App的玩家进行对抗的“ctOS移动挑战（ctOS Mobile Challenge）”共5大模式。

游戏的网战在某程度上可以说是与每一位玩家的单人游戏捆绑在一起的，首先网战中可以使用的技能与单人游戏中解锁的部分技能是共通的，而且游戏中有个比较霸道的设定，那就是如果玩家想要进行网战模式，那就必须在游戏选项中将“线上入侵（Online Invasions）”一栏设定为“On”，如果将其关闭，虽然其他玩家无法入侵你的游戏，但同时玩家不仅无法游玩与之相关的“线上跟踪”以及“线上黑客”，而且一旦将其关闭，那么所有在网战中获得的恶名值（网战中的经验值）也会归零，而且所有已经解开的恶名值技能都将会失去，因此如果想体验完整的《看门狗》网战乐趣，必须保持线上入侵的开启。另外，网战获得胜利后也会获得丰厚的单机经验奖励，因此在想快速提升单机等级获取技能点时不妨多游玩网战模式。




## 恶名值（Notoriety）

恶名值是玩家在线上模式中浮动的经验值，简单来说赢得比赛就能增加恶名值，而输掉比赛就会扣除恶名值，而通过累积恶名值可以解锁线上模式专属的技能，但同时注意如果一直输掉比赛，使得恶名值低于技能的要求，那么技能也会随之失去，恶名值相关的所有技能如下。

| 名称 | 所需恶名值 | 效果 |
|---|---|---|
| 穿甲子弹（Anti-Vehicle Rounds） | 500 | 武器对车辆伤害增加100% |
| 氮气加速强化（Nitro Boost） | 2000 | 在线上竞速赛中增加25%的氮气持续时间 |
| 干扰通讯强化（Jam Coms Boost） | 5000 | 干扰通讯的持续时间增加10秒 |
| 精准扫描（Precision Scanning） | 7500 | 在线上黑客模式中被入侵时，搜索范围减小25% |
| 合约奖金（Contract Bonus） | 10000 | 网战中获得的金钱增加25% |
| 保全影像（Security Footage） | 12500 | 在屏幕上显示敌方入侵者的外貌 |

## 模式介绍

### 线上自由模式（Online Free Roam）

线上自由模式是可供1~8人进入的线上房间，与《横行霸道V》、《荒野大救赎》的网战模式大地图类似，玩家可以与好友一同在芝加哥中进行探索，或对抗其他同在房间内的玩家。

### 线上跟踪（Online Tailing）

在线上跟踪中，两名玩家将分别扮演入侵者以及受害人，根据扮演角色的不同，任务的目标也大相径庭。

#### 第一阶段——渗透

入侵者：在进入受害者的世界时，入侵者需要在限定时间内靠近受害者并激活程序，但切忌杀死对方，否则跟踪任务会判定为我方失败，当受害者出现在视线之中时并按下□键即可正式开始跟踪，

受害者：当入侵者进入游戏时，受害者无法进行其他行动，同时左上角会出现被入侵的字样（You are being invaded），此时玩家无法得知入侵者的位置，但可以占据有利位置让入侵者自投罗网。

#### 第二阶段——观察

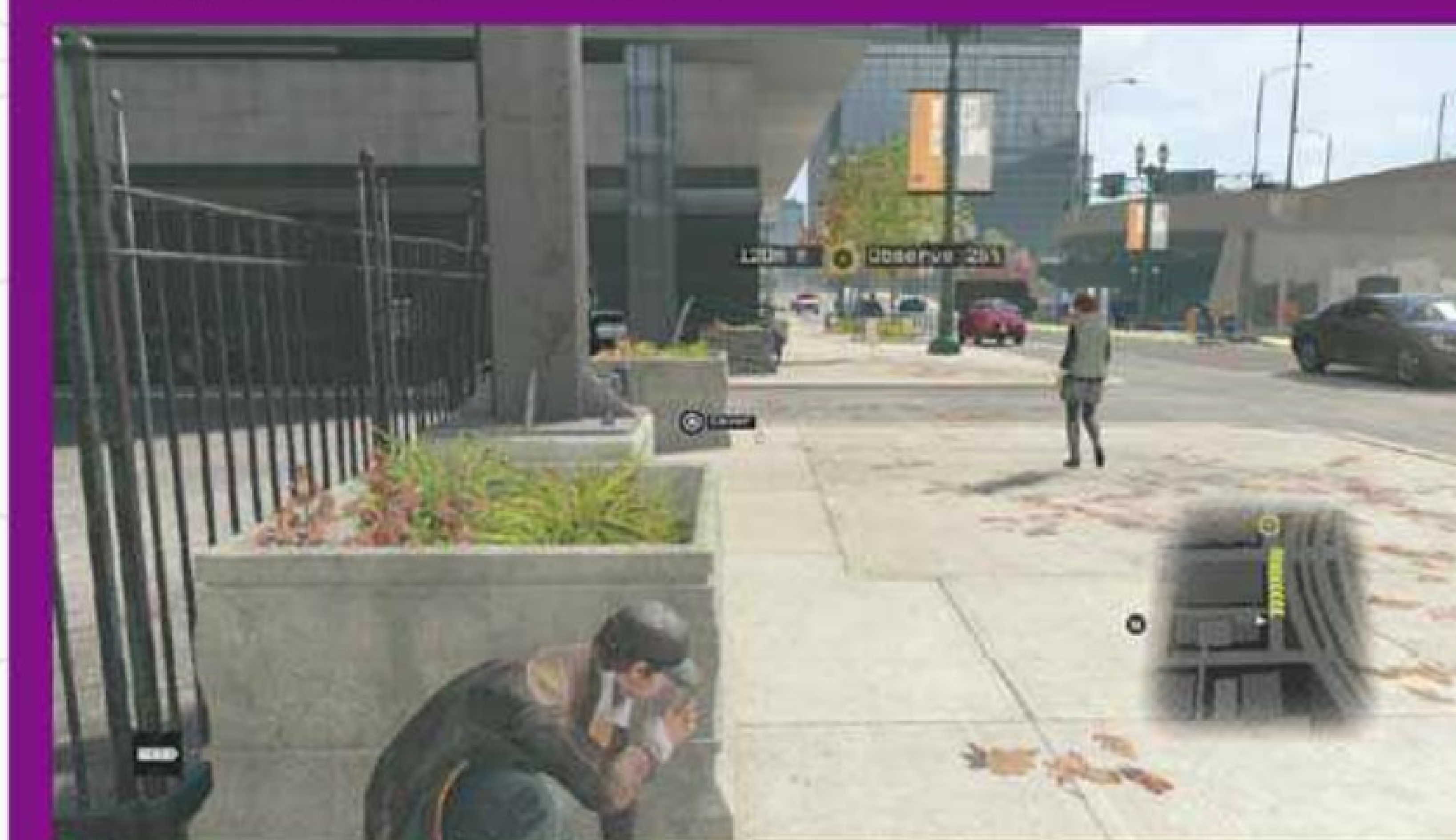
入侵者：在激活跟踪后，入侵者的需要做的就是将受害者保持在没有阻碍的视野之内，无论是肉眼观察还是黑进摄像头观察均可累计下方的观察槽，但在观察的过程中切勿让对方发现自己的位置，因此隐蔽好自己再作观察是首要的任务，如果不慎被受害者发现，那么游戏就会进入第三个阶段。

受害者：当入侵者激活跟踪程序后，受害者会在左上角出现入侵者的名字，这就表明自己已经进入观察阶段，在这个阶段中玩家不要傻傻地站在一个地方任由对方观察，推荐的方法是马上驾车远离原地，这样做的好处是迫使入侵者为了完成观察任务而不得不跟上自己步伐，一旦入侵者急于移动，那么入侵者就必定会露出破绽，这样就更容易确认入侵者的位置。

#### 第三阶段——逃脱/追击

入侵者：在被对手发现后，跟踪任务就已经算作失败，但是入侵者仍然可以通过逃走来避免损失恶名值，在被发现后马上驾车离开现场，只要能成功离开受害者的视野，那么不仅不会扣除恶名值，还会少量增加。

受害者：只要确认入侵者的所在，那么接下来的任务就是将其灭口，但入侵者被发现后由于任务要求不能对我们作出攻击，他必然会选择逃走，因此受害者需要尽一切所能来阻止入侵者逃跑，以获得更多的恶名值。



### 线上入侵（Online Hacking）

线上入侵任务同样是由两名玩家分别扮演入侵者以及受害者进行1V1对抗。

入侵者：在任务开始后入侵者需要在限定时间内主动靠近受害者，当其进入视野范围之内后按下□键可以在其手机中安插后门程序，在安插后门程序后，在按十字键↓键开始正式激活后门程序前，入侵者会有1分钟的时间选择进行黑客行动的范围，在此时建议选择一些地形复杂而且路人众多的场景再作激活，这样能为黑取的过程提供更好的掩护。玩家需要做的就是在不被发现的情况下，在指定范围内完成100%的黑客读数，如果超出这个范围读数就会被中断。在黑取的过程中有不少的小技巧，比如混入路人当中假装与路人是一伙、躲在汽车之中，或是在夜晚场景利用大停电增加对手搜寻难度等，诸如此类的小技巧有很多，这就留待玩家自己去发现了。同样地，如果在黑取未完成之前就被受害者发现的话，那么就需要以最快速度驾车

逃跑逃离受害者的追击，成功逃离后依然能获得少量恶名值。

受害者：当入侵者进入我方的世界时，左上角会收到被入侵的提示，但此时并无法得知他的位置，直到其正式激活后门程序时，对抗才算正式开始。在对手激活后门程序后，地图上会出现一个圆形范围，这表明入侵者就身在这个圆形场景之中，玩家需要想尽办法从这个范围内将其揪出，方法为按下□键打开手机，靠近每一名可疑的路人进行脸部扫描。在这个过程中受害者也有一些小技巧可以选用，比如使用道具干扰通讯使对方的黑取进程暂时中止，为自己争取更多的搜索时间。建议在搜索过程中全程手持武器，这样方便受害者在发现入侵者时迅速将其击毙，以免出现虽然发现对手却被对手逃离的窘况。




## 线上破解（Online Decryption）

线上破解可以看作是融入了黑客元素的抢旗任务，在比赛开始时，地图中央会放置有一个档案，双方都需要尽其所能抢夺这个档案，无论是任何队伍抢到这个档案，都将开始对这个档案进行解密，率先将这个文档解密到100%的队伍获胜。附近的队友越多，解密的速度就越快，但是，一旦对手接近持有文档的玩家，那么该文档就会中止解密并开始被对手夺取，同样地，接近持有文件玩家的对手越多，夺取的速度也越快，而且即使甲队将文档解密到99%，在被乙队抢夺后再到达100%也使算作乙队的胜利。因此线上破解是一个持续性的拉锯战，取得档案时在杀敌之余必须与敌人保持距离，而未取得档案时则需要尽力靠近对手。这个模式惟一的心得是取得档案后可以选择驾车逃离，而且4名玩家都同在1~2辆车中并排逃跑是比较理想的状态，因为这不仅可以掩护己方持有档案的队友，还可以大幅加快解密档案的速度。

## 线上竞速赛（Online Racing）

线上竞速赛与其他赛车游戏差别不大，目标就是在最短时间内通过所有的检查点，其中也融入了一些黑客的元素，比如控制红绿灯阻碍对手，或引爆地下管道破坏对手车辆等，而且在通过部分蓝色的检查点时，可以获得用于短时间加速的氮气（Nitro），氮气的发动次数可以在左下角看到，按下R1键即可发动。值得一提的是，笔者在进行线上竞速赛后曾数次出现帧数持续下降的BUG，也就是说即使玩家回到单人游戏，帧数也固定在一个极低的水平，这时必须通过退出游戏重开来解决。




## ctOS移动挑赛（ctOS Mobile Challenge）

ctOS移动挑战属于跨平台的对战，玩家在这个模式中将于移动平台（手机、平板电脑）中下载了《看门狗》app的玩家对战，移动设备玩家将在移动设备上为主机玩家设下重重路障，阻止其到达终点。而主机玩家则需要在限定时间内穿越所有的检查点，而在其中死亡后可以马上重来，时间耗尽但没有成功到达最后一个检查点才算作失败。

# 奖杯攻略

| 奖杯总数 | 40 | 铜杯 | 18 | 银杯 | 19 | 金杯 | 2 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 8/10 |
| 白金所需时间 | 40~50小时 |
| 在线奖杯 | 有 |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

游戏的大部分奖杯并不难，不仅游戏难度不会影响奖杯的获取，而且所有的奖杯都不会遗漏，但由于游戏有着比较厚道的主线流程，加上数目众多的支线任务以及大量的收集品，使得白金的时间也并不算短，总花费时间约在40~50小时之间。白金最大的难点主要集中在3个奖杯上，它们分别是“社交润滑剂（Social Lubricant）”、“储存装置空间已满（Disk Space Full）”以及“追踪（Traced）”，具体请参考下文的攻略。大部分奖杯的设定都对应相关的支线任务以及收集要素，不过由于将游戏中所有的ctOS塔黑掉之后，所有这些内容都会被标记在地图之上，因此玩家只需要按图索骥即可，其他的一些条件型奖杯也不算难，因此并没有什么固定路线，玩家大可以随意完成主线后再补完奖杯，不过鉴于游戏网战的特殊性，建议还是趁早解开相关奖杯比较保险，以免以后难以匹配到玩家。

## 推荐奖杯路线

1. 由于难度不影响奖杯的取得，以最低难度进行故事模式，在故事模式中注意保持线上入侵的开启。

2. 在主线任务中熟悉游戏基本玩法后，进行故事模式的同时主动进行几个奖杯相关的线上模式，尽早取得网战奖杯。

3. 完成故事模式后，以就近为原则一边黑掉ctos信号塔，并完成黑掉ctos塔后出现在地图上的各种支线任务以及收集。

4. 取得支线任务以及收集相关的奖杯后，进行各种扫尾工作即可取得白金。

## 奖杯列表

**100% 完成 / 100% Clear**（白金）
**取得条件：**取得其他所有奖杯

**哈喽你好 / Hello World**（铜杯）
**取得条件：**击倒莫里斯
**奖杯说明：**流程相关，不会遗漏。

**顾家的男人 / Family Man**（铜杯）
**取得条件：**完成故事模式第1章

**雷蒙·肯尼是谁? / Who Is Raymond Kenny?**（铜杯）
**取得条件：**完成故事模式第1章

**解决一个，还有另一个 / One Down, One to Go**（铜杯）
**取得条件：**完成故事模式第3章

**复仇 / Vengeance**（银杯）
**取得条件：**完成故事模式第4章

**登出 / Log Off**（金杯）
**取得条件：**完成故事模式第5章

**开车发飙 / Road Rage**（银杯）
**取得条件：**完成所有罪犯车队任务（Criminal Convoys）
**奖杯说明：**这个奖杯本身并不难，但在

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

解锁过程中很容易出现最后一个任务不出现的情况，笔者也曾经遇到这个情况，但在大地图中瞎逛一段时间后就再次出现了，具体原因不明，值得一提的是当时笔者是处于故事模式通关后的状态，各位遇到这种情况不妨以此为参考。

### 终点线 End of Line
银杯

**取得条件：**完成40个收尾人合约（Fixer Contracts）

**奖杯说明：**收尾人合约是在游戏中大量存在的支线任务，累计完成40次即可，但其实玩家无需一个个任务去接，因为曾经完成过的收尾人任务是可以通过手机再次接到任务的，因此玩家在完成某个简单的收尾人合约后，不妨通过反复接取该任务的方式节省时间。

### 卑劣的基础 Basest Base
银杯

**取得条件：**完成15个帮派据点任务（Gang Hideout）

### 动力循环 Power Cycle
铜杯

**取得条件：**参加过5种不同的城市游戏

**奖杯说明：**关于城市游戏在系统部分就已经介绍，只要玩过其中5种即可。

### 打手 Enforcer
铜杯

**取得条件：**完成罪犯侦测任务20次

**奖杯说明：**在进行游戏时遇到犯罪侦测任务时主动到达圆形范围处触发任务，累计完成20次即可解锁。

### 撤销客户端权限 Revoking Client Privileges
铜杯

**取得条件：**完成所有贩卖人口调查任务（Human Trafficking Investigations）

### 周末夜特务 Saturday Night Special
铜杯

**取得条件：**完成所有军火交易调查任务（Weapons Trade Innvestigations）

### 心智检查 Sanity Check
铜杯

**取得条件：**完成所有抛弃式手机调查任务（Burner Phones Investigations）

### 仅限读取 Read-only
铜杯

**取得条件：**完成所有QR码调查任务（QR Code）

### 完全没有画面 Darkness Looms
铜杯

**取得条件：**完成所有失踪人口调查任务（Missing Person Investigations）

### 大家都叫他私法制裁者 They Call Him The Vigilate
银杯

**取得条件：**完成所有调查任务

**奖杯说明：**取得以上5个奖杯后解锁

### 地理定位 Geolocated
银杯

**取得条件：**在所有100个城市热门景点打卡

**奖杯说明：**所有热门景点在游戏开始时就以白色钩显示在地图上，但值得注意的是有一个热门景点的位置很容易被人们忽略，那就是位于Parker Square区的一个热门景点，这个热门景点被一个罪犯车队任务遮挡，如果没有完成这个任务，那么在地图上很难发现这个热门景点，因此在收集到99/100的时候，不要以为自己是碰上BUG了哦！（见下图1）

### 清楚的讯号 Clear Signals
银杯

**取得条件：**解锁所有13个ctOS塔

**奖杯说明：**推荐尽早获得的奖杯，因为这16处的破解不仅与奖杯相关，而且在解锁所有ctos塔后可以将地图中所有的支线任务以及隐藏收集内容点亮，这样一来大部分奖杯就变得毫无难度了，只要按图索骥即可。

### 系统残害者 SystemMangler
银杯

**取得条件：**完成所有16处ctOS破解

### 窥视孔 Peephole
银杯

**取得条件：**完成所有30处隐私入侵

### 横冲直撞 Hard Crash
铜杯

**取得条件：**完成10次车辆击倒

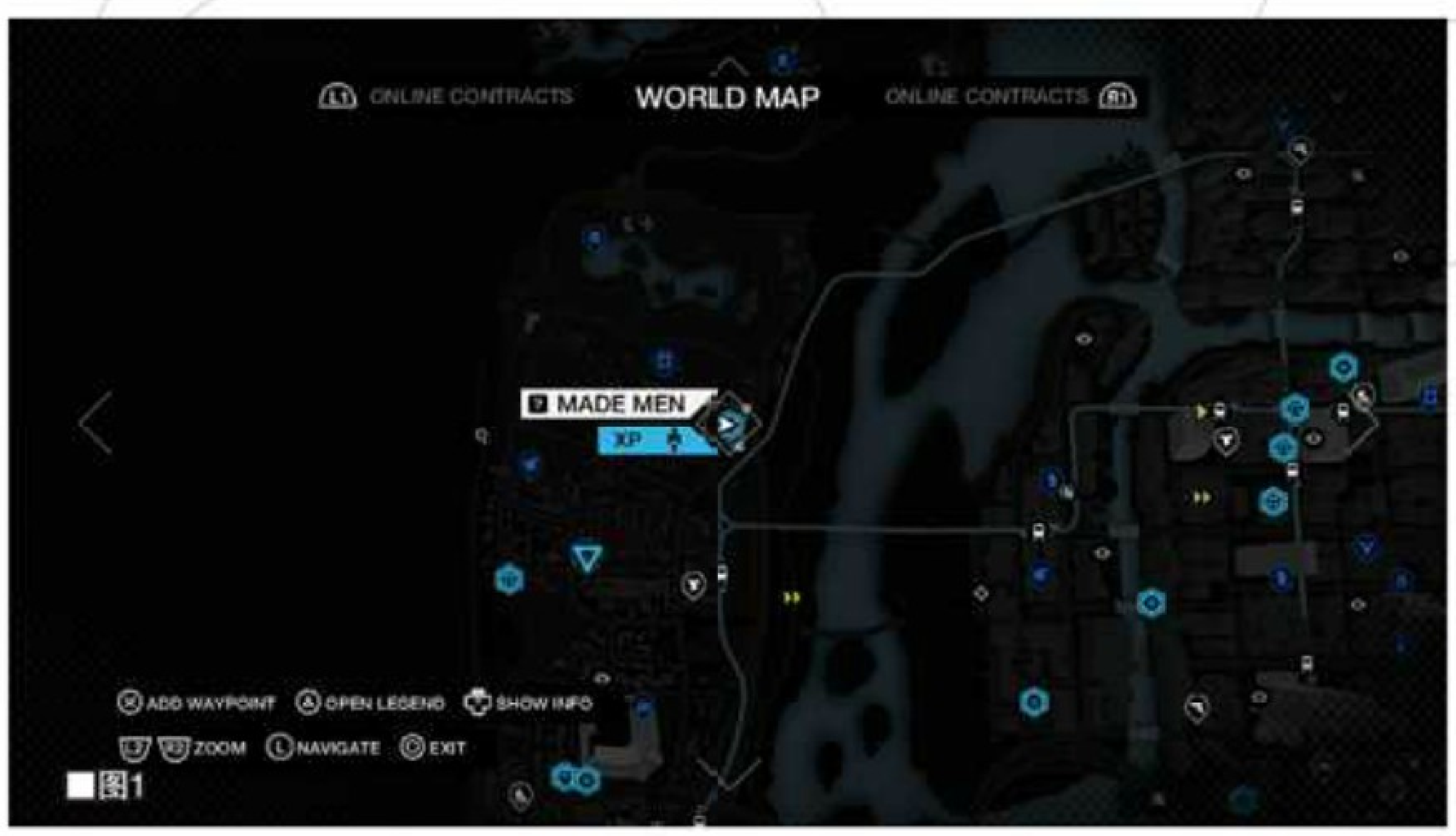



图1

**奖杯说明：**所谓的车辆击倒，实际上就是在受到敌人/警察追击或在一些任务中追击敌人时，对他们的车辆实施撞击或是利用黑客技能控制红绿灯、地下蒸汽管使他们的车辆被破坏，这样就算作一次车辆击倒，成功后会在右上角显示Vehicle Take Down等字样，累计10次即可。

### 通联失败 Communication Fail
铜杯

**取得条件：**用非致命的手段阻止10名市民举报

**奖杯说明：**当玩家在城市中实施犯罪行为时，例如抢夺车辆、杀人等，那么在路上的市民会有一定几率进行电话举报，在其举报的过程中驾驶车辆轻微撞击该目标或是接近目标按下○键夺走其手机，这就算作1次非致命手段阻止。

### 标记 Bookmarked
银杯

**取得条件：**标记100名敌人

**奖杯说明：**在游戏中只要用枪械瞄准敌人或是用摄像头探照就能对敌人进行标记，累计标记100个即可，几乎是必定能解开的奖杯。

### 硬件出错 Hardware Fail
银杯

**取得条件：**射爆15辆汽车的轮胎

**奖杯说明：**射击的汽车不限，随意在路上找车辆射击即可。

### 黑暗帽子戏法 Black Hat Trick
银杯

**取得条件：**用一颗土制炸药（IED）炸死3名敌人

**奖杯说明：**参考奖杯“魔法烟雾”。

### 魔法烟雾 Magic Smoke
铜杯

**取得条件：**在发动一次专注的过程中，杀死4名敌人

**奖杯说明：**这两个奖杯有点类似，都是需要在指定条件下杀敌，前者需要先学习技能土制炸弹（IED），后者则需要学习技能专注（Focus），虽然这两个在很多战斗场景中都能达成，实际上有一个极其简单的位置可以同时解锁这2个，那就是第1章的任务旁敲侧击（Collatreal），在剧情中主角艾登的公寓被炸掉后，需要在敌人的围攻下护送克菈菈下楼，在此处必然会触发地下一楼敌人开着一辆车增援的剧情，这辆车中刚好有4个人，要解锁黑暗帽子戏法的话，只要提前往该处的地上扔出土制炸弹，然后等待车辆经过引爆即可，在解锁后读档重来，观察一楼的地面其实还有一个电力网，等待该汽车即将到达电力网时，开启专注减慢时间，然后对准地上的电网使其过载爆炸并炸毁车辆就能解锁魔法烟雾，不过需要注意的是，由于游戏无法选关重玩，因此错过这个方法就只能另辟其径了。

### 白兔物件 White Rabbit Object
银杯

**取得条件：**逃脱15次警察扫描

**奖杯说明：**参考奖杯“游离基”

### 逃脱轮回 Escape Loop
铜杯

**取得条件：**逃脱15次警察的追捕

**奖杯说明：**参考奖杯“游离基”

### 无法扫描 Scanproof
银杯

**取得条件：**逃脱1次等级5的警察扫描

**奖杯说明：**参考奖杯“游离基”。

### 游离基 Free Radical
银杯

**取得条件：**逃脱1次等级5的警察追捕

**奖杯说明：**要解锁这以上几个奖杯，玩家首先需要有声望值将大幅下降的心理准备。在开始解锁这两个奖杯之前，首先玩家需要准备一辆性能好速度快的跑车，而要达到等级5的扫描/追捕，玩家需要在人多的地方拿出枪来不断杀人，同时当市民开始报警时，优先击毙这些报警的市民使得关注度持续上升，直到关注度到达第5级后就不再杀人，上车准备下一阶段的任务。

如果要解锁“无法扫描”，首先需要确保身上有足够的材料可以制作大量的通讯干扰装置（Jam Cos），因为在驾车躲避扫描的同时，难免会使扫描值接近100，而当扫描值接近100时，马上发动通讯干扰来阻止继续读数，重复以上步骤直到解锁即可。

而游离基则需要故意让警察扫描值到达100，并触发等级5的追捕，在等级5的追捕下拦截警车的数量很多，而且还会有直升飞机协助追击。解锁这个奖杯最好的方法是，首先驾驶跑车利用一些地形落差形成跳跃点摆脱来自地面的追击，但由于直升机会一直黏住玩家，所以推荐玩家点出能够使直升机短时间撤离的技能

直升机停用(Disable Helicopter),如果没有点出技能,手动射击杀死机舱上的枪手也可以使直升机暂时撤离。在这段时间内在保证附近没人看到自己的情况下,找到一辆空车进入并按○键隐藏等待读秒直到摆脱追捕即可。

### 黑客通告 Hackification
银杯

**取得条件:** 在线上黑客(Online Hacking)模式中,成功入侵玩家10次

### 背在后头 Piggyback
银杯

**取得条件:** 在线上跟踪(Online Tailing)中,成功观察玩家10次

### 隐形饼干 Stealth Cookie
银杯

**取得条件:** 在没有被发现的情况下完成1次线上跟踪

### 追踪 Traced
铜杯

**取得条件:** 被其他玩家跟踪5次

**奖杯说明:** 追踪可以说是游戏最麻烦的一个奖杯,它的要求并不难,只需要其他玩家入侵己方游戏跟踪自己5次即可,但是由于线上跟踪模式的匹配机制是完全随机的,玩家无法预计什么时候其他玩家会入侵自己的游戏,就算被其他玩家入侵游戏,也有可能是黑客而不是跟踪,所以这个奖杯让人有一种很强的无力感,惟一的方法就是一直保持线上入侵选项的开启,如果运气不济,在解锁其他所有奖杯后都未能累计5次的话,那么就只能够联网挂机了,这也是为什么推荐第一时间解锁在线奖杯的原因。

### 超级公路 Superhighway
铜杯

**取得条件:** 在"线上竞速赛"中,完成10场比赛

### 社交润滑剂 Social Lubricant
铜杯

**取得条件:** 完成所有3处的10级喝酒游戏

**奖杯说明:** 游戏中最难的奖杯,极其考验玩家左脑以及右脑的配合,玩过就知道没有什么攻略可言,惟一的提示是找到一名机友,用"一个手柄双打"的方式完成摇杆类喝酒游戏,这样能大大降低取得这个奖杯的难度。

### 免费软件 Freeware
金杯

**取得条件:** 解锁技能树的所有技能

**奖杯说明:** 前面也说到,游戏的技能数并非一开始就全数解锁,部分技能需要通过完成一定内容来解锁,但大多数技能的解锁都十分简单,只需要完成支线任务/收集即可,只有技能最大化专注(Maximized Focus)需要完成任意一处的10级西洋棋谜题,游戏中有数处西洋棋谜题的位置,在这里推荐的解锁地点为环状线区(The Loop)右下的西洋棋(End-Game),具体解法以图片形式说明。































### 储存装置空间已满 Disk Space Full
银杯

**取得条件:** 偷取所有23首指定的歌曲

**奖杯说明:** 游戏中共有64首歌曲,其中23首与奖杯相关,这些曲目有几种不同的取得方法,分别是黑取路人、完成故事模式、或是从商店播放的歌曲中使用手机的app"songsneak"获得,在手机的Media app的Edit song list菜单中可以看到当前已获的曲目,下面是所有23首歌曲的列表。

Alarm Clocks
Blvck And White (Feat. SRH)
Bright Idea
Cluj Napoca
Conduction (Santiago & Bushido Remix)
C.R.E.A.M.
Dance
Dark Steering
Funeral Singers
Going Down High
High Class Slim Came Floatin' In
Jesus Built My Hot Rod
Lost Boys
Ms. Crumby
My My My
Never Again
Out To Lunch (Feat. The Kid Daytona)
Simplify
Talk
The Bottom
Wake Up Sunshine
Where The Sidewalk Ends
You Burnt Me

## 故事模式相关歌曲

以下 3 首歌曲通过完成故事模式任务才能获得。
完成第二章，任务 11 – C.R.E.A.M.
完成第三章，任务 7 – Jesus Built My Hot Rod
完成第四章，任务 4 – Conduction (Santiago & Bushido Remix)

## 普通曲目

以下带星号的歌曲可以通过黑取带音乐标记的路人获得，也可以在正在播放这首歌的商店中用手机的 app "songsneak" 获得，如果遇到商店正在播放其他曲目的情况，离开商店稍后再回来或是读取上一个存档的方式都可以使曲目更改，因为就算一直在商店等待，歌曲也是不会改变的，这些歌曲一共有 17 首。

### Brandon Docks区域

酒吧（老虎机标记）
- Gimme Danger (Remix)
- Never Again *
- Simplify *
- You Burnt Me *

咖啡厅（国际象棋标记）
- Cluj Napoca *
- Funeral Singers *

饭店
Alarm Clocks *
Dance *
Gimme Danger (Remix)
The Good Life
My My My *
Private Eye

### The Loop区域

咖啡厅1（国际象棋标记）
Cluj Napoca *
Funeral Singers *

咖啡厅2/咖啡厅3（中央国际象棋标记/南侧国际象棋标记）
Simplify *
Talk *
Yes Machine

枪店
The Bottom *
Never Again *
Simplify *

会客厅(扑克标记)
Bright Idea *
Cluj Napoca *
High Class Slim Came Floatin' In *
Scott Free

饭店
Diane Young
Satellite
Talk *
Wake Up Sunshine *

### Mad Mile区域

酒吧（老虎机标记）
Acrobat
Going Down High *
Raydar
Satellite
Sparklers

咖啡厅（西侧国际象棋标记）
Cluj Napoca *
Funeral Singers *

枪店
The Bottom *
Never Again *
Simplify *

饭店
Going Down High *
He Used To Be
Panic
Invincible

### Parker Square区域

酒吧（老虎机标记）
Alarm Clocks *
Dance *
Gimme Danger (Remix)
The Good Life
My My My *
Private Eye

地下室（扑克标记）
Break It Down
My My My *
No Number
Winter In Chicago
Yes Machine
You Burnt Me *

咖啡厅 (chess icon)
Funeral Singers *
Lost Boys *
Panic
So Ambitious (GDM Remix)
Sparklers
When I Grow Old

枪店
Cold Night In Chicago
Dance *
My Love Is Winter
Winter In Chicago

典当铺
Dance *
Move On Up
Wake Up Sunshine *
You Burnt Me*

### Pawnee区域

酒吧（喝酒游戏图标）
Dangerous Tonight
Gimme Danger (Remix)
Kick Me To The Curb
Never Again *

枪店
Gimme Danger (Remix)
Never Again *
Simplify *
You Burnt Me *

药店
Awake
Funeral Singers *
Talk *

### The Wards区域

咖啡厅（国际象棋标记）
Awake
Blues Before Sunrise
Move On Up
You Burnt Me *

枪店/典当铺
Break It Down
Day By Day
Gas Station (Feat. Bun B)
Old Lock It Down
Out To Lunch (Feat. The Kid Daytona) *
Where The Sidewalk Ends *

## 黑客曲目

游戏中有 3 首歌曲必须通过黑取路人来获得，由于拥有这些歌曲的 NPC 随机出现，运气不济的话可能要花费不少的时间，笔者就是完成其他所有奖杯后还花费了数小时找歌的典型，这 3 首歌曲如下。
Blvck And White (Feat. SRH)
Dark Steering
Ms. Crumby




INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE DOWNLOAD

| PS4 | 最后生还者 重制版 | SCE | 动作冒险 |
|---|---|---|---|
| | The Last of Us Remastered | | 中文版 |
| | 2014年7月29日 | 本地1人，在线2～8 | 对应年龄：18岁以上 |
| | 售价为338港币 | | |

对于《最后生还者》而言，再多的溢美之词都无法形容它的优秀。这次登录 PS4 平台更是将本作变得更加完美。1080P 的高清画质配合 60 帧的稳定画面，不管你是否打过 PS3 版，这样的作品都是玩家们不应该错过的。震撼的剧情配合动人的音乐，如此伟大的作品再次以 PS4 平台为媒介大放光彩。首日销量 150 万套就是对这款难得的佳作最好的鼓励，错过之前 PS3 版的玩家这次可不能再次与本作失之交臂了啊。

文 乐小游 美编 anubis

# THE LAST OF US



通关时间：一周目通关时间大约 15 小时左右

白金时间：不要求全部完成率 100% 的话，取得白金奖杯时间为 60 小时以上（利用难度 BUG）

# 操作指南

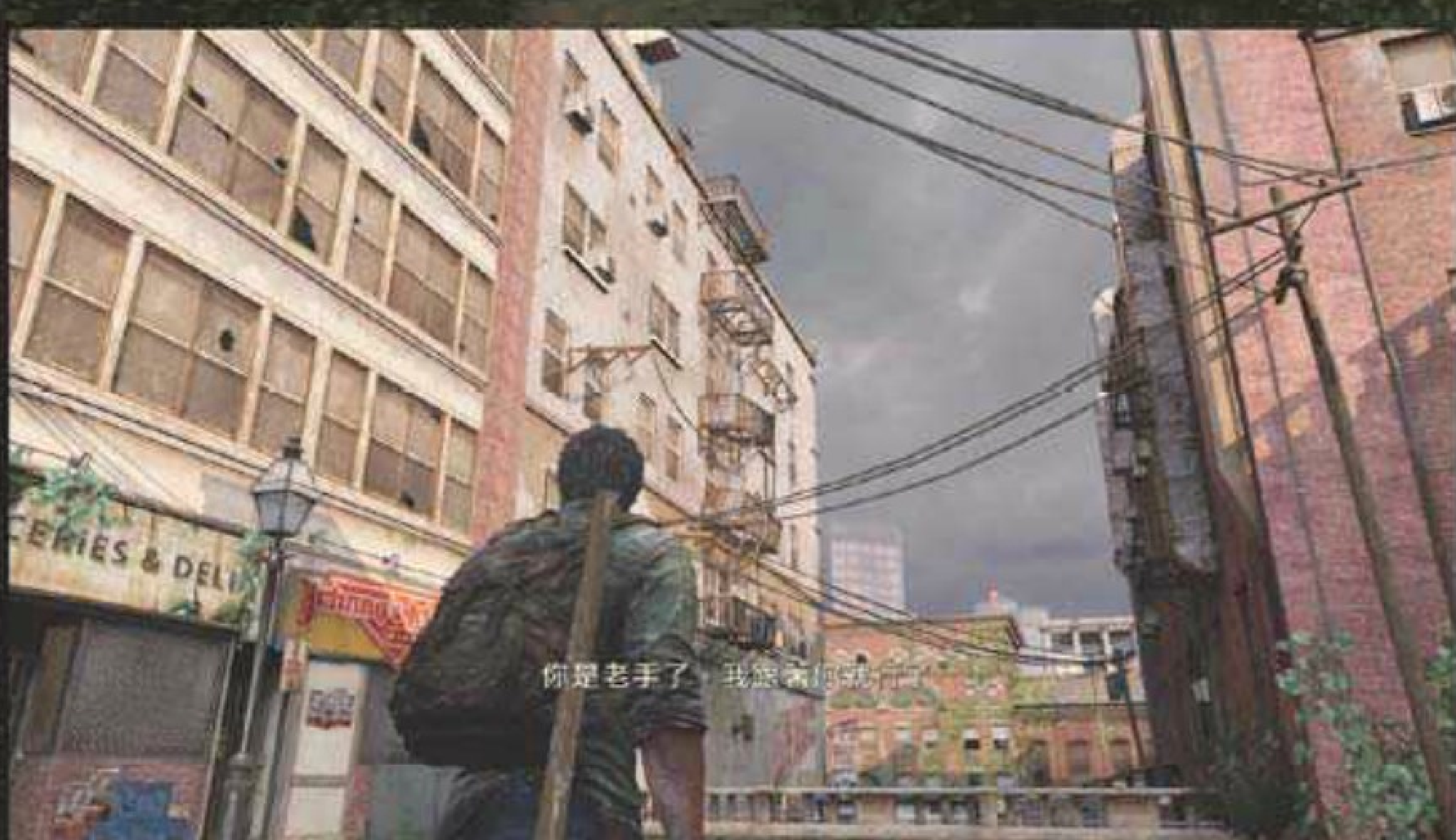
| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 转换视角 |
| 十字键 | 更换武器 |
| ×键 | 精确瞄准（瞄准过程中） |
| ○键 | 下蹲 |
| △键 | 暗杀/拾取等特殊动作 |
| □键 | 近身攻击 |
| L1键 | 奔跑 |
| R1键 | 更换准星方向（瞄准过程中）/聆听模式 |
| L2键 | 瞄准 |
| R2键 | 射击 |
| L3键 | 照相模式（需要在选项菜单中开启） |
| OPTIONS键 | 菜单 |
| 触摸板 | 显示背包 |

# 系统介绍

## 物品合成

本作的物品合成系统类似RPG游戏的道具合成，合成物品的界面简单明了。能够合成的物品一共有六种，合成所需要的素材也只有六种。其中医药包和汽油弹所需要的素材完全相同，合成其他物品的所需素材也存在重叠部分，所以在战斗过程中选择合成哪种物品也对战局的走向有着至关重要的作用。游戏过程中能够实际捡到的物品并不多，高难度下更是少之又少，所以物品的主要来源都是通过合成取得的。拿到不同的素材后会在背包内自动归类，当具备足够的素材时按住○键就能进行合成。合成的过程中游戏中的时间依然在流逝，所以尽量不要在战斗过程中进行合成。六种不同的素材中最为重要的要数刀片了，因为合成的物品中有三样都需要刀片。而像糖这样的素材用到的机会就比较少，只有合成烟雾弹的时候才会派上用场，而烟雾弹又是相对来说使用率较低的物品。合成的过程中如果被敌人的攻击打断，合成的动作就会停止，相应的合成道具并不会因此减少，如果战斗过程中实在是需要合成物品，最好也要躲到较为安全的地方再进行，合成物品所需要的素材如下表所示：

| 合成列表 | |
|---|---|
| 物品名称 | 所需素材 |
| 肉搏武器强化 | 近身武器+刀片+胶带 |
| 弹簧刀 | 刀片+胶带 |
| 急救箱 | 酒精+破布 |
| 燃烧瓶 | 酒精+破布 |
| 炸弹 | 刀片+炸药 |
| 烟雾弹 | 炸药+糖 |

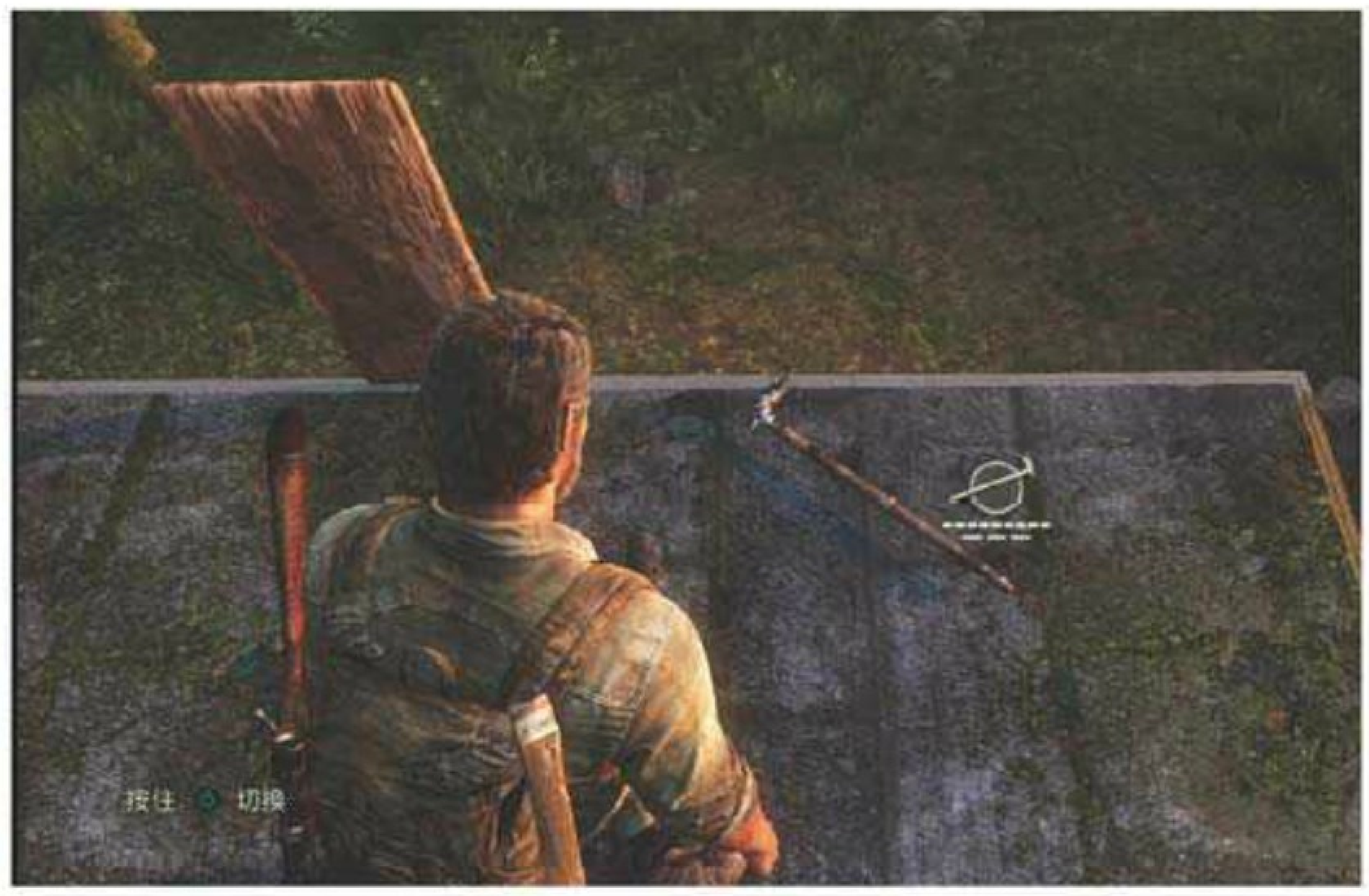


## 物品功能分析

### 强化的肉搏武器

游戏进行的过程中玩家经常能捡到近身武器来帮助自己更好地应付敌人，而利用素材强化过的近身武器更是能够将大部分敌人一击必杀，非常霸道。近身武器的使用是有耐久度设定的，强化之后的耐久度与武器本身的耐久度是分开计算的，也就是说当强化的部分用完之后才会开始消耗原本的耐久度，耐久度全部用完时武器自动损坏。本作能够使用的近身武器共有五种，由于武器本身的材质不同，所以在强化之前的攻击力也不同。五种近身武器按照强弱顺序划分如下表（其中砍刀和斧子虽然使用次数不算多，但是在强化前就能达到秒杀大部分敌人的攻击力）：

| 近身武器名称 | 使用次数 |
|---|---|
| 木棒 | 4次 |
| 棒球棍 | 6次 |
| 铁管 | 9次 |
| 砍刀 | 3次 |
| 斧子 | 5次 |



### 弹簧刀

弹簧刀可以说是游戏中最为实用的道具，但是高难度下想要频繁使用也是不可能的（操作艾莉的部分和BUG除外）。制作弹簧刀所需要的刀片使用频率较高，所以在材料有限的情况下推荐优先合成弹簧刀，这里插一句，从目前的尝试来看，之前在PS3版上被玩家们津津乐道的无限弹簧刀大法还能继续使用，所以玩家们可以利用这个良性BUG挑战高难度。弹簧刀除了能对循声者暗杀外，还是打开游戏中密室的必备法宝。所以尽量保证身上至少携带一把弹簧刀，以备不时之需。取得增加弹簧刀使用次数的训练手册后进一步加强了弹簧刀的实用性，这本训练手册同时适用于强化后的肉搏武器，玩家可以参考下文中的收集攻略取得该手册。

### 急救箱

游戏中最重要的体力回复道具，使用的时候与合成过程类似，游戏中的时间不会暂停。取得强化手册后急救箱的恢复量会大幅提升，而强化乔尔之后还能加快使用时的包扎速度。在手上的制作材料有限的情况下，急救箱的使用频率不要太奢侈，在尚不能威胁到生命的情况下建议不要使用急救箱。因为游戏中还有一定几率捡到小型的医疗瓶，虽然恢复的量很小，但也足以应对突发的危机了。

### 燃烧瓶

非常强悍的投掷型武器，燃烧的范围很广同时附带持续灼烧的属性。即使没有一次性击中面前的全部敌人，被烧到的敌人四处逃窜时同样能对周围的敌人造成连带攻击。由于制作原材料与急救箱完全相同，所以如何取舍还要根据玩家当时所处的状况来决定。取得相应的强化手册后能够提升燃烧瓶的爆炸强度以及攻击范围，对付巨无霸这种巨型敌人效果拔群。



TIPS 绝地难度下密室内同样有补给品，但也意味着玩家要消耗一把弹簧刀换取。

### 炸弹

和汽油弹相比，用刀片做成的炸弹可以说优缺点都非常明显。虽然是用投掷的方式使用，但在敌人没有触碰到炸弹时是不会产生爆炸效果的，也就意味着玩家在使用的时候要瞄的更为准确才行。扔到地面上却没有爆炸的炸弹是能够回收再利用的，这也是炸弹比较明显的优点。爆炸之后的威力一次性解决三到四个敌人问题不大，不过前提是你要扔的够准。

### 烟雾弹

个人认为烟雾弹是使用率最低的道具，虽然可以大幅度干扰敌人的视线，但这把“双刃剑”同样会影响玩家的视线，只能利用聆听模式才能更好地观察敌人的行动，这也就带来了不必要的麻烦。生还者以上的难度更是无法使用聆听模式，烟雾弹基本就是摆设了，制作烟雾弹还会消耗炸药，所以没有特殊的“烟雾弹情结”的话尽量就别用了。

## 聆听技能

刚才在讲解烟雾弹的过程中提到的聆听模式是本作比较重要的一个技巧，按下 R1 使用的时候类似武侠小说中描述的听声辩位，能够在有障碍物遮挡时观察敌人的一举一动，敌人会在黑暗的背景下以白色的轮廓显示出来。聆听过程中没有任何气槽之类的限制，想看多久看多久。用维他命强化乔尔之后能够增加聆听时观察到的距离，生还者和绝地难度下玩家就只能靠自己的耳朵和眼睛来进行“人工聆听”了（笑）。



## 枪械武器强化

本作可使用的枪械虽然不能像 FPS 游戏那样丰富，但也是麻雀虽小五脏俱全。上到霸气十足的喷火器，下到短小精悍的 9MM 手枪，不同的武器都能在游戏中体现自身的价值。不过巧妇难为无米之炊，有了武器，但子弹稀缺的确是个难题，这也使得玩家要更加珍惜手上为数不多的弹药。射击武器要随着主线流程的发展不断获得，而且类似收集的取得方式，有些武器错过了就无法拿到。不过只要玩家不是走马观花地完成游戏基本都能找到，这些武器基本都放在收集要素的旁边，或者在一些必经之路上，当你翻箱倒柜地寻找物资时，一定会将它们收入囊中。

改造武器也是本作的一门必修课，而强化武器最重要的就是零件的收集。零件分布在游戏中的各个角落，但是数量并不充足，要十分仔细的收刮才行。其中绝大部分的密室里都藏有大量零件，不要错过。而改造武器的另一项必需品就是工具，工具的作用更像是改造的技巧，没有这些技能就无法进行武器的强化。游戏中一共分为五个工具等级，这些工具等级的箱子也是作为收集出现的，想要将所有枪械武器强化就必须将全部工具等级集齐。而改造武器只能在特定的工作台上进行，每一章都有固定的工作台。每种武器都有多项参数可以进行强化，所需要的工具等级和零件数量也不尽相同，在能够拿到的武器当中，最后在十一章可以捡到的突击步枪是无法改造的，只能作为临时武器使用。在能够强化的所有项目中，建议优先升级枪套选项，鉴于游戏呼出菜单的特殊性，玩家要在调出菜单的同时按下 × 键才能进行同类别的武器切换。可想而知，在激烈的战斗中经常会因为换枪的停滞而遭受攻击，所以扩充枪套之后的快速武器切换就显得尤为重要了。下面会详细列出升级不同武器所需要的工具等级以及零件数量，玩家可以根据这些数据合力分配自己想要升级的内容，其中单位 L 代表了所需要的工具等级，单位 P 代表强化所需要的零件数量。



### 9MM手枪

作为游戏最先获得的手枪，同时也是弹药补给最为常见的武器，9MM 手枪无疑的大部分玩家优先升级的首选。而在升级的项目中，能够携带的弹药数量最为重要。尤其是难度较低的情况下，经常会出现看见子弹却无法拾取的情况，套用小品里的一句话就是：“人死了，钱没花了”。

| 级别 | 上弹速度 | 射击速度 | 弹药数量 | 弹夹/携带弹药数 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | – | – | – | 6发/20发 |
| 1 | 15P | 20P | 15P | 8发/22发 |
| 2 | 1L/20P | 1L/30P | 1L/20P | 10发/24发 |
| 3 | 2L/25P | 3L/40P | 2L/30P | 12发/26发 |
| 4 | – | – | 3L/40P | 14发/28发 |

### 左轮手枪

威力较比 9MM 手枪要略胜一筹，不过最大的弊端就是弹夹容量却无法提升，初期的话推荐优先升级上弹和射击速度。

| 级别 | 上弹速度 | 射击速度 | 弹夹/携带弹药数 |
|---|---|---|---|
| 0 | – | – | 6发/18发 |
| 1 | 15P | 20P | – |
| 2 | 1L/20P | 1L/30P | – |
| 3 | 3L/30P | 3L/40P | – |

### 短枪

便携式霰弹枪，主攻近距离敌人，上弹时间较长也继承了长筒霰弹枪。由于有着攻击范围较广的优势，所以优先升级扩散能力比较靠谱，面对大量一拥而上的敌人时可以化险为夷。

| 级别 | 上弹速度 | 射击速度 | 弹药数量 | 后坐力 | 扩散 | 弹夹/携带弹药数 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | – | – | – | – | – | 2发/6发 |
| 1 | 1L/15P | 1L/30P | 2L/20P | 1L/20P | 2L/20P | 3发/7发 |
| 2 | 4L/30P | 4L/40P | 4L/30P | 4L/30P | 3L/30P | 4发/8发 |
| 3 | – | 5L/50P | 4L/40P | – | 4L/40P | 5发/9发 |
| 4 | – | – | 5L/50P | – | 5L/50P | 6发/10发 |

### 强力手枪

类似小型狙击手枪，威力很大且带有瞄准镜。适合远距离攻击，但是强化之前子弹过少，不推荐作为常用武器。升级的项目大多需要取得工具等级 04 以上才能进行，令实用性打了折扣。而且综合来看性能逊于猎枪等武器，所以在升级零件较少的情况下最好不要先升级该武器，升级了穿甲后使得强力手枪在面对穿着防弹衣的敌人时具备比较大的优势。

| 级别 | 上弹速度 | 射击速度 | 弹药数量 | 穿甲 | 弹夹/携带弹药数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | – | – | – | – | 1发/7发 |
| 1 | 1L/15P | 4L/20P | 4L/30P | 4L/75P | 2发/8发 |
| 2 | 5L/25P | 4L/30P | 5L/50P | 5L/75P | 3发/9发 |
| 3 | – | 5L/50P | – | – | – |



TIPS 暗杀敌人的判定距离较远，不用等到快触碰敌人时再按△键。

## 猎枪

在博物馆的一具尸体上可以捡到，和狙击枪类似，对付巨无霸这类强力敌人能够发挥比较大的作用，子弹不足的情况下建议不要轻易使用这把武器。瞄准镜功能是猎枪最不需要升级的项目，建议放到最后再改造。

| 级别 | 上弹速度 | 弹药数量 | 瞄准镜 | 穿甲 | 威力 | 弹夹/携带弹药数 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | – | – | – | – | – | 1发/6发 |
| 1 | 1L/15P | 1L/20P | 1L/25P | 3L/75P | 4L/60P | 2发/7发 |
| 2 | 3L/30P | 4L/40P | 4L/35P | 5L/75P | – | 3发/8发 |

## 霰弹枪

虽然初期的单发威力远不如猎枪，但由于巨大的准星，在对付近距离的敌人时很容易将其爆头。同时霰弹枪的弹夹容量也比较客观，升级射程之后更是令霰弹枪如虎添翼。

| 级别 | 上弹速度 | 射击速度 | 弹药数量 | 后坐力 | 射程 | 弹夹/携带弹药数 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | – | – | – | – | – | 4发/12发 |
| 1 | 1L/20P | 2L/15P | 2L/15P | 1L/20P | 3L/30P | 5发/13发 |
| 2 | 2L/30P | 3L/40P | 3L/30P | 2L/40P | 5L/50P | 6发/14发 |
| 3 | 4L/40P | 4L/50P | 4L/40P | – | – | 7发/15发 |
| 4 | – | – | 5L/50P | – | – | 8发/16发 |

## 弓箭

弓箭属于静音武器，能够进行暗杀攻击。尸体上的部分弓箭还能够回收，属于比较好用的远程武器。弊端是对射击的准度要求比较高，建议优先升级射程。

| 级别 | 上弹速度 | 射程 | 拉弓速度 | 弓箭桶/携带弓箭数 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | – | – | – | 1支/7支 |
| 1 | 3L/30P | 1L/20P | 1L/20P | – |
| 2 | – | 4L/30P | 2L/30P | – |
| 3 | – | 5L/50P | 4L/50P | – |

## 喷火器

在第八章的厂房内获得的超强武器，可以看作移动的燃烧瓶。对付大量敌人时效果显著，缺点是弹药消耗速度很快，经常是不经意间就将燃料用完了。所以在喷火烧敌人的时候不要一直按住射击键，利用“点射”的方式能够最大程度利用喷火器的优势。该武器可升级的项目很少，建议在游戏中前期留出一部分零件给喷火器，全部升满后对付接下来的敌人能省些力气。

| 级别 | 上弹速度 | 射程 | 威力 | 弹夹/携带弹药数 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | – | – | – | 50发/200发 |
| 1 | 1L/20P | 4L/40P | 5L/60P | – |
| 2 | 4L/40P | – | – | – |

# 强化乔尔

说完了道具的合成与武器的强化，不得不提的就是我们的主人公乔尔自身的强化。毕竟身体是革命的本钱嘛，想要在众多的敌人中突出重围，没有强健的体魄怎么行呢。强化乔尔要通过收集的维他命来进行，比起少的可怜的武器升级零件，游戏中维他命的数量要多不少，不过想在一周目生满也是不可能的，即使在补给最为充足的简单难度下也行不通。升级的顺序并不固定，如果玩家是由简到难地进行游戏多周目的话，按顺序升级即可，不过在生还者以上的难度下还是建议优先升级弹簧刀大师以及武器摇晃度这些技能，毕竟高难度下聆听距离和最大体力这些要素都可以忽略不计了。下面给出升级不同能力所需要的维他命数量供玩家参考：

| 升级项目 | LV1 | LV2 | LV3 |
|---|---|---|---|
| 最大体力 | 50 | 100 | – |
| 聆听模式距离 | 20 | 30 | 50 |
| 制作速度 | 25 | 30 | 50 |
| 治疗速度 | 30 | 40 | 50 |
| 武器摇晃度 | 50 | 100 | – |
| 弹簧刀大师 | 75 | 100 | – |




# 环境利用

游戏中大部分时间玩家都要利用掩体躲避敌人的视线，碍于弹药的限制，想要爽快地与敌人火拼显然不是本作的宗旨。除了基本的身后暗杀技巧外，游戏还提供了两种环境道具供玩家使用——酒瓶和板砖。酒瓶的最大作用是声东击西，吸引敌人向远离自己的方向前进，尤其适合与循声者交手时使用。板砖也能达到同样的功能，但是效果不如酒瓶明显。板砖更像是肉搏的武器，当手头没有较好的近身武器时掏出板砖也是不错的选择。

# 解谜内容

本作的解谜部分占了较大的比重，但是内容上的变化并不大，也没有什么难度可言，解谜大致分为下面几种类型：

### 搭建木板桥和梯子

木板是较早接触的解谜道具，用来搭建物体间缝隙的桥梁，游戏后期还能用断裂的梯子充当木板使用。有时要重复利用同一块木板才能完成解谜，木板或梯子可以贴靠在墙壁上，之后爬到高处便能拿起，这也是将“桥梁”移动到高处的重要方式。梯子和木板一般都放置在需要解谜位置的附近，很容易找到。

### 垫脚物和发电机

游戏中经常要推动某些物品来帮助乔尔上到高处，最常见的就是垃圾箱，更有像钢琴这种文艺范的垫脚物。需要攀爬的位置游戏中基本都会出现贴心的提示，不用担心被卡关。发电机也是经常会遇到的工具，连续拉动三次就能启动，由于拉动的过程中声音巨大，所以会将附近的敌人吸引过来。



### 木筏和潜水

每次遇到通过水面的场景时，都要用简陋的木板作为筏子将艾莉运到另一侧。这种解谜的方式出现频率非常高，以至于游戏后期艾莉自己都开始吐槽了。而乔尔则经常要通过潜水寻找前进的途径，游戏中氧气槽的设定比较合理，基本上每次遇到需要强制潜水的地方，只要玩家不在水下流连忘返，一圈氧气槽就足够了。

# 末日下的敌人们

本作的敌人分类不多，基本上前几章就能全部见到。而游戏中并没有明显的强力BOSS，初期遇到的大型敌人巨无霸到中后期也就算

TIPS 从遭遇点重新开始游戏后敌人的移动路线有所不同。

是个强力杂兵。不过就算只有普通的杂兵，对装备匮乏的我们来说也是极大的挑战。高难度下遭遇感染者的袭击基本上就离死不远了，所以对付不同的敌人一定要制定好相应的策略，才能知己知彼百战不殆。

### 跑者

最先认识的敌人，作为攻击力最弱的感染者，它们的感知非常灵敏，想要从这种敌人身旁溜过比较困难。快速的移动能力也让他们有了跑者的名字，所以尽量避免被它们夹击，被发现之后立刻跑向周围视野较为宽阔的场景，等他们跑过来逐一解决。而且跑者向你冲过来时都会挺着大脑袋，这也是将其爆头的最好时机。游戏中经常能看到站着一动不动思考人生的感染者，这不仅限于跑者，遇到他们之后绕着避开即可。

### 循声者

由于循声者没有视觉，只能通过听声辩位的技能来确定我们的位置。而且它们移动时身体会出现不规则的扭曲，所以在瞄准的时候一定要沉住气，不要被它躲过去。被循声者发现后尽量别追求爆头，就算玩家的枪法了得也难保失误。如果取得了霰弹枪类武器，那么对付循声者还是非常有效的。弹簧刀是暗杀循声者的有利武器，不过刺杀的声音会被周围的循声者发现，所以最好将单只的敌人吸引到偏僻的角落里再暗杀，配合砖块的击打再用弹簧刀能够将危险系数降到最低。

### 巨无霸

游戏中体型最大的敌人，身上厚实的菌类是它们感染多年的证据。所以对付它们势必要消耗较多弹药，和它们对攻时一定要保持较远的距离，被抓到必死无疑。巨无霸会投掷孢子手榴弹，炸开之后身体周围会出现大量孢子病毒，如果不及时躲避会持续掉血。这时如果手上有汽油弹的话不要客气，赏它一枚后再补上几发子弹，狙击型武器对巨无霸的杀伤力很高，与它们远距离作战非常合适。



### 人类敌人

虽然到处充斥着感染者，但实际上人类才是我们最大的敌人。绝地难度通关时几处死亡率较高的位置都是要面对人类敌人的。虽然他们的攻击力较低，速度也不快，但是每次出现都是成群结队，而且高智商也让他们能够进行包夹或者隐藏等技巧性战术。他们手里的武器种类也不亚于乔尔，所以对付人类时智取是非常必要的，先利用掩体观察他们的移动路线，然后找机会再行动，高难度下有些简单能够暗杀的敌人不要放过，能够为弹药稀少的背包进行补给。



## 照相模式

虽然本作除了大幅加强的画质外，并没有太多令人惊喜的改变。但拍照模式的加入无疑大大丰富了本作的趣味性，在紧张的游戏过程中时而停下脚步，对着远处的天空，记录下美不胜收的画面，还有什么比这更惬意的呢。借助于顽皮狗强大的美工设计，游戏中令人流连忘返场景比比皆是，PS 功能也非常丰富，甚至可以调节图片的景深程度。玩家们还在等什么，快快拿起手柄记录下每一个精彩的瞬间吧。



## 关于 BUG

早在 PS3 版就有不少玩家利用本作的良性 BUG 进行白金，从现在的测试来看，难度部分的 BUG 依然可用，无限弹簧刀大法之前在写杂志的攻略时并没有成功，但之后经过反复测试发现也能使用。前者的保留足以令玩家们松口气，毕竟常规的打法开启绝地 + 时，继承下来的东西少得可怜，利用此 BUG 能少走很多冤枉路。当然喜欢挑战自我的玩家依然可以选择王道打法，下文的攻略应该会对你有所帮助。弹簧刀大法虽然霸道，不过实际上掌握了绝地难度的打法后，弹簧刀除了开启密室时几乎排不上用场。这里再次强调下两个 BUG 的开启方法：

### 难度 BUG

1. 一周目任意难度通关，推荐选择简单难度。

2. 在主菜单中选择开始新游戏 +，难度任意。

3. 将游戏进行到第二章，然后马上保存游戏并退回主菜单。

4. 选择章节后重新进行第一章，难度选择绝地，之后全程都以绝地难度进行，当剧情进行到可以使用装备时，你就会发现一周目通关的升级要素全部保留下来，通关后即可完成绝地和绝地 +。

### 无限弹簧刀大法

实际上无限弹簧刀大法增加的并不是弹簧刀而是相应合成素材的数量，高难度下素材较少时对付循声者比较有效。具体的使用方法如下：

1. 首先找到一种近战武器，例如木棒、球棍或者铁管等，然后对这些武器进行强化。

2. 使用强化过的武器攻击敌人，用个一两次即可。

3. 再次找到其他近战武器，替换掉手上强化过的武器。这时强化过的武器会掉落在身旁，再次将强化武器捡起来。

4. 经过一次替换后你会发现背包内多了一套刀片和胶布，也就是合成弹簧刀的素材。

5. 反复利用步骤 3 之后的方法素材就会持续增加，也就出现所谓的无限弹簧刀了。

TIPS

绝地难度下，想知道自己剩余子弹数量的时候，调出切换武器的菜单查看即可。

# 绝地难度全收集流程攻略（无剧透）

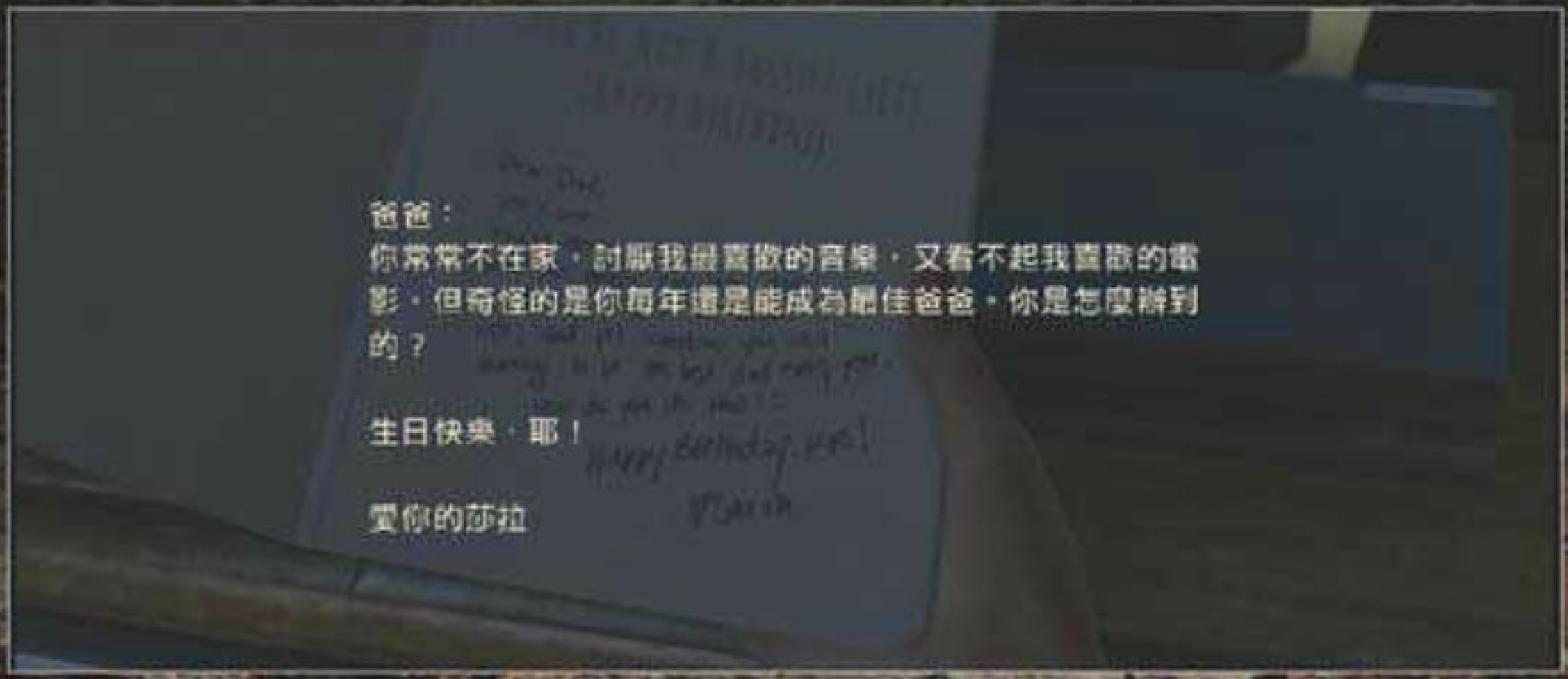
打过之前 PS3 版难度 DLC 的玩家应该对绝地模式较为了解，这个变态到让人想摔手柄的难度才真正能让玩家感受什么叫做“最后生还者”。在这里随便一个杂兵都能分分钟教你做人，没有聆听模式，没有菜单 UI 提示，意味着战斗时玩家只能凭感觉行动。敌人的 AI 也比其他难度高了很多，不要妄想从敌人身边潜行通过（部分敌人除外），要知道除了跑者和人类敌人外，其他杂兵均能将你秒杀，所以能否看到血量意义并不大。加上超长的检查点设置，一旦犯错就不得不忍痛重来。所以玩家要做的就是耐心记住敌人的走位（部分敌人行动路线并不惟一，尤其是在死亡后重新读取时往往会改变），抛开侥幸的心理，按部就班地前进，做好多次死亡的准备，那么胜利就近在咫尺了，不过完成绝地模式和取得白金奖杯无关，取得的奖杯是额外计算的。接下来的攻略重点讲解战斗部分打法，希望能够帮助读者们少牺牲几次（笑）。由于弹药补给稀少，所以一些固定的战斗尽量不要用逃跑的方式解决，敌人死后有可能掉落子弹，攻略中会标注能够逃跑的战斗的具体打法（这些技巧都是经历多次试验后得到的，在尽可能减少与敌人交战的同时又确保能拿到足够的弹药）。



## 家乡 CHAPTER 1

### 绝地流程

剧情过后，莎拉接到了汤米叔叔打来的电话，之后会下床找她最爱的爸爸。床对面的桌子上有本莎拉写给爸爸的留言簿。推开房门来到二楼走廊，打开对面的浴室可以进行简单互动。进入走廊尽头房间内，电视里播放的画面让莎拉心神不宁。操控莎拉下楼，拿起厨房桌子上响着铃声的手机。之后要跟随乔尔和汤米叔叔逃离这座城市。开车部分不需要玩家手动操作，拐进小路后首次遇到感染者的攻击，进入酒吧会与汤米分开，然后抓紧时间向前跑，高难度下身后的敌人可不是吃素的，直到遇见士兵后才算安全。




### 收集要素

本章没有实际的收集内容，莎拉和场景内物品互动的情节也是为了渲染游戏气氛，并非强制性触发的。

## 隔离区 CHAPTER 2

### 绝地流程

时光荏苒，当年身强力壮的乔尔已经变成了满脸皱纹的大叔了。剧情过后玩家要跟着泰丝前进，路上的士兵虽然不会对你主动攻击，但反复挑衅他们也不会有好下场。爆炸之后根据按键提示迅速转身向后方跑去，进入楼房后用泰丝给的医药包治疗。来到走廊尽头的房间，对话之后将墙边的电视柜推开进入地下室。拿起背包后玩家可以查看自己的装备，里面暂时没有什么好东西，按下 R3 能够开启手电筒。来到地面后拿起车子旁边的梯子爬上二楼，前进一段时间后遇到感染者，暗杀面前背对玩家的敌人后缓慢向前移动，否则会将敌人吸引过来，无视右手边两个吃的正欢的敌人。上楼后从木板位置跳到屋外，这里有可能遭遇数名敌人（和之前在一楼的行动有关），协助泰丝将身后的敌人解决掉，不要浪费子弹，近身肉搏即可，注意抓准挥拳的时机，最好是等敌人与泰丝进行纠缠时再出手，能有效避免被敌人打到。进入破旧的大楼下方缺口，从左前方的高台跳下去，拿起场景中央的木板，将木板拿到泰丝旁边后从左侧的洞口爬回去继续前进。



隔离区前半部分没有敌人，跟着泰丝一路前进，与铁门旁的老黑对话后往里走会遭遇强制战斗，对方仅有两名人类，而且只会躲在正前方的障碍物后面，建议从左侧绕过去近身解决。担心被打到的玩家可以先用手枪远距离将其中一名爆头，敌人惊慌逃窜时泰丝就能将另一个解决。从铁丝网的破损处跳下，等泰丝弄死左边的敌人后快速暗杀掉前方的敌人。屋子里的两人对话结束后从两人背对着的房门进入，暗杀左侧的敌人后拿起钥匙。开门后再次遇到三名敌人，等窗边的两人对话完毕后暗杀掉门口背对玩家的敌人。捡起身旁的酒瓶子，等远处的敌人在厂房内站定后前往暗杀。注意这里不要直接站在明处杀人，从背后勒住后一边按□键一边将敌人拖到障碍物后面，避免被二楼的两名敌人看到。然后回头从门外左边的梯子来到二楼，干掉左侧门边的敌人。接着用酒瓶子将站在一起的两名敌人分散开，或者等一段时间两人会分别行动，躲在暗处逐一击破。工厂二楼角落房间的桌子上能够拿到医药包。

打开一楼的卷帘门继续前进，来到码头后要面对众多敌人，建议玩家等面前的黑人移动到右边蓝色箱子前面停住后再从右侧行动。依次干掉场景最右边的两个敌人后，建议躲在黄色的小车后面观察远处的敌人，等其中一名敌人移动到场景中央后将其解决。然后回到一开始进入码头的场景，前往左边蓝色集装箱处，沿着左边墙壁移动，靠近垃圾箱位置有一名单独的敌人，解决后进入仓库，干掉破船左侧的敌人，注意这里最好从敌人右手边进行暗杀，否则很容易被正前方藏在箱子后面的敌人发现。码头的掩体众多，所以并没有固定的暗杀路线，原则就是干掉一个后全方位移动视角，观察有没有离得较近的敌人后再暗杀下一个目标，追逐战部分没有难度，跟着跑就行了，即使走错方向泰丝也会提醒乔尔正确的路线。

TIPS 抓住敌人后可以短暂移动躲避其他敌人的视线。



接下来要跟着马琳逃离隔离区，拉开蓝色的铁门来到另一侧。看见远处的士兵后从左侧楼梯上去，等到马琳的指示后从左边进去暗杀门口的敌人，走到房子的尽头后从右侧窗户翻出去，解决面前的敌人。此时前方还有三名敌人，待最远处的士兵下楼后面前的两名敌人正好都是背对玩家的。解决后藏在楼梯扶手位置等敌人过来送死即可。接下来不会有敌人出现，打开房门后本章结束。

## 收集要素

【对话 01】本章一开始，乔尔会跟着泰丝前进。经过几名拿枪的士兵后来到路口位置，右手边的路灯附近有两个站着谈话的人，走进他们触发对话。



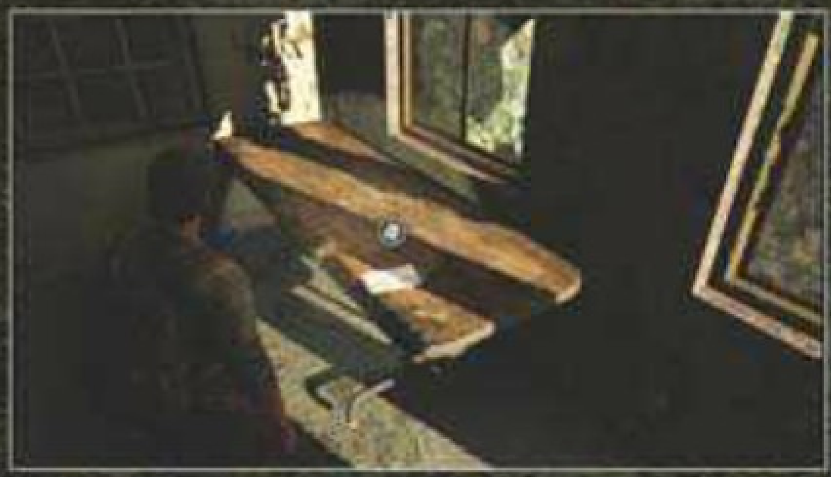
【对话 02】找到背包之后离开地下室，泰丝会先跑到门口回头等你，走过去和她对话。



【火萤垂饰 01】架起车辆旁边的梯子后，泰丝会跑去左侧的楼梯附近，先不要过去，直走进入正前方的房间，左手边的桌子上。



【遗留物 01】暗杀感染者后，从两名正在“进食”的感染者左侧上楼，看见光亮处的木板时从左边墙壁进去里面的房间，左侧角落里窗前的桌子上。



【火萤垂饰 02】乔尔从断了的楼梯跳下后会说：“先确认有没有士兵”。前进几步跨过障碍物，蹲着离开胡同后左手边有个一棵大树，挂在树上闪着亮光的就是，用枪打掉即可。



【遗留物 02】来到隔离区之后要走过破旧的卡车，离开挡路的人后下车直走。正前方的铁门外站着两个人（远处），向他们走过去，快接近时左手边柜子旁的地上。



【遗留物 03】捡到上个遗留物后继续向前走，铁门左侧墙壁上有张闪光的海报，走过去撕下来即可。



【遗留物 04】从铁网的缺口处跳下来后暗杀右边的敌人，这时屋子里还有另外两名敌人，将两人解决后掉落的钥匙就是遗留物。



【遗留物 05】到达码头区域要面对大量敌人，起始位置右边栏杆处的蓝色铁箱旁边。



【遗留物 06】拿到上个遗留物后进入面前的仓库，右前方角落还有个蓝色的箱子，箱子的右边可以找到。



【火萤垂饰 03】和艾莉组队之后，左边不远处靠墙躺着的尸体旁边。



# 外围
# CHAPTER 3

## 绝地流程

与艾莉组队后下楼，从墙边的楼梯绕到大楼另一侧（楼梯在蓝色纸箱右侧），高处的逃生梯需要利用卷帘门内的垃圾箱爬上去。入夜后跟随泰丝前进，拉动发电机后利用升降梯来到房子外面。遭遇大量敌人时不要轻举妄动，跟随泰丝的信号前进，不要被探照灯照到，移动过程中最好看准时机小跑前进。左侧的低凹处沿着右边墙壁走能够躲开探照灯光。士兵站在高处用手电照射的地方要先等他们谈话结束，然后从其正下方的视觉盲点沿右侧墙壁走过，遇到第一面墙后从左侧的水泥管道绕到另一侧，再从前方的水泥管道绕回去，最后看准时机从正前方的缺口处跳下离开。

爬到上层后快速躲进右侧木板后面，士兵会用手电从远处照射，等他们离开后再前进。进入铁门另一边后快速向右侧破旧的房屋位置奔跑，手上最好留有酒瓶或者板砖，没有的话在破屋桌子右侧也能捡到，然后快速扔向墙壁左侧的人群中间，注意扔的过程不要被发现，等所有人注意力都被吸引过去后快速从房屋右侧一路向前。移动时动作不要太嚣张，注意观察左侧是否会被敌人发现，多利用身旁的掩体躲避，从破损的墙壁翻过去即可轻松逃离，穿过下水道的道路没什么难点，靠右上角有间屋子能够找到些补给品。



看见倾斜的大楼后直走爬上公路，来到大楼旁边从开着的房门进去，打开被循声者粘住的门后从房间右边的缺口钻过去，右边柜子上有升级道具。遇见第一个循声者后从左侧绕到对面，利用箱子来到另一侧，地上有很多可以转移其注意

力的道具。拿到左轮手枪后终于要面对一场硬仗了，这里除了跑者外还有循声者，比较棘手。先将最右侧落单的跑者干掉，然后转身回到走廊向前缓慢移动几步，在黑暗处等待左前方房间内的跑者出来，当其背对着玩家“跳舞”时悄悄暗杀掉。这时右边的房间内还剩两名跑者和一名循声者，在杀死第二名跑者的左侧墙壁处守株待兔，带着头盔的跑者过来后等他走向右侧完全背对玩家时再暗杀。无视中间的循声者，从桌子左侧绕过去将角落最后一个跑者干掉，等他在右边角落里绕圈时下手为妙。这里还能捡到木棍，最后的循声者玩家可以选择用弹簧刀暗杀或者找准时机先用板砖打晕，然后直接乱棍打死，还能节省一把弹簧刀，爬上二层后向左拉动推车打开房门，连续从高处跳下后沿着墙壁进入下一处场景。

捡起燃烧瓶后从右侧的缺口进入大厅（尽量不要使用，留到下一章），下个场景左侧柜子里能找到弹簧刀。这里虽然有众多的循声者，但它们压根就不会搭理你，当然前提是你别去招惹人家。等第一个循声者向左走后从正前方的缺口翻过去，一直向前走，循声者从左边的门走出去后从前面的椅子翻出去，左边有个一直在哭的感染者，不用理会。从右边来到自动贩卖机附近后爬过左面的窗户，先用道具将面前的循声者引到房间中央，然后站在将要逃离的位置再向远处扔一个板砖，直到它离我们远了后爬梯子走人。



出来后要去左侧房子里拿垫脚的箱子，房间里三个敌人全部可以暗杀解决，按从左到右的顺序干掉即可。躲避敌人的追击后进入工厂，左侧的工作台可以强化武器装备。来到博物馆与同伴们分开后需要独自面对大量敌人，先从右边绕到刚才同伴进入的房间，捡起桌上的酒瓶，然后躲在门口处，用瓶子将走廊尽头的循声者引到这个房间里。注意吸引它时不要离得太远，否则循声者无法察觉，等它进入房间后直接打开走廊尽头的大门离开即可。上楼后先勒死不停撞门的老兄，救完艾莉后快速跑回泰丝杀死跑者的房间，躲在右侧的墙角位置等待敌人一个个进来送死，大部分都能近身磨死，不得以时再使用武器，避免浪费子弹。

和艾莉一起来到二楼，通过右侧房间的木板跳到对面，门边能拿到新武器。看见正前方出现的两名敌人后悄悄进入左侧房间，藏在桌子后面（靠近墙壁的一侧），等进来的敌人背对着玩家时上去勒死。左侧的门口会有戴头盔的敌人进来巡视，躲在左边墙壁后方等他探头的一瞬间将其干掉。从小门出去观察敌人动向，这时大厅位置还有两名敌人，一个会在大厅转圈，另一个站在白色箱子后面一动不动。回到杀死第一名敌人的位置躲着，等遛弯的敌人从大门口经过后从背后勒死，注意不要被远处的敌人看到，可以借助一旁的柱子遮挡其视线。剩下最后一名敌人时他便开始行动了，用瓶子吸引其注意力后解决掉，然后立刻从光亮处下楼。这里也可以选择直接逃脱，从最左侧绕大圈能直接来到楼梯口，左上角房间桌子上有升级道具，最后将门口的敌人引开后快速下楼即可。



最下层敌人移动路线比较固定，常规打法是先去最左边的房间，躲在在白色的箱子后面，等敌人靠近后将其勒死。转身后继续躲在这间屋子左侧角落里，等敌人过来检查后干掉一个，沙发附近还有一名蓝衣服的敌人，等他绕圈时解决掉。再回到最左边的房间，注意进去前先用右摇杆观察里面是否有敌人，有的话就躲在房间门口等待时机暗杀，全部解决后继续前进。或者一来到下层就快速从左侧过道跑到第二个白箱子后面躲着，等三名敌人全部从左侧的门出来后找准时机直接进入里面的房间，能够避开大部分敌人，门口处还有两名戴头盔的敌人，等他俩都背对大门时从左侧逃出，动静不要太大。进入地铁后再次遇到两名敌人，从左边绕到身后可以逐一解决，或者在左侧尽头位置等他俩全部走远后直接逃跑，利用木板和梯子离开地铁站后本章结束。

## 收集要素

【遗留物 07】夜晚与泰丝见面后，立刻转身回到后面的房间，在亮着的煤油灯旁边。



【对话 03】拿到遗留物后去窗边和泰丝谈话。



【遗留物 08】拉动发电机后利用升降梯来到下层，不要走出房间，打开手电筒去右边墙角位置，墙壁边缘的地面上。



【遗留物 09】看到倾斜的大楼后从右侧爬上公路，这里能看到警察设立的两个白色路障。正前方半空中有个红绿灯，右手边红绿灯的铁杆下面。



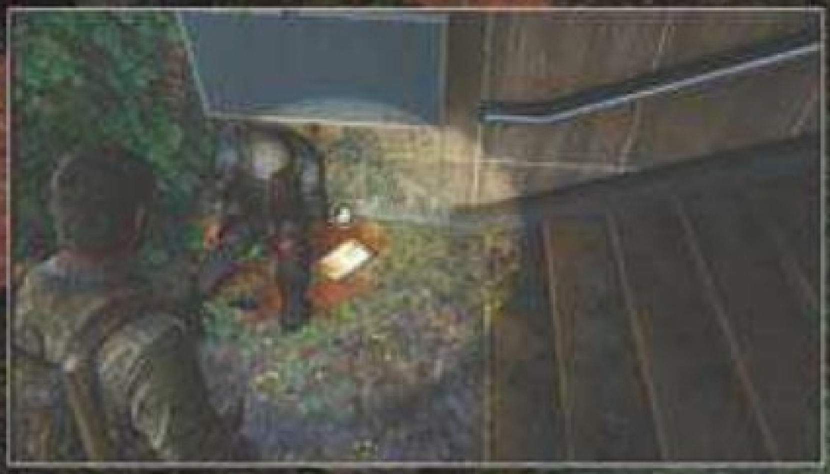
【火萤垂饰 04】艾莉和泰丝站在墙壁边缘后从右侧的缺口钻出去，继续往右走会看到大片绿色的草地。一直走到场景的尽头，垂饰挂在左边的树上（不要进入大楼）。



【对话 04】从敞开的小门进入倾斜的大楼，看见躺在地上的尸体后会出现对话提示。



【遗留物 10】完成对话后从右手边的楼梯上去，转角处的尸体旁边。



【密室 01】遭遇循声者的强制攻击后，队友们会进入右边的房间找补给品。跟着进去后左转，进入面前的门后再次看到蓝色的门，里面就是密室。



【遗留物 11】拿到火萤留下来的燃烧瓶后，向右前方走能够看到被彻底堵死的楼梯，中间位置右手边的尸体旁边。



【遗留物 12】蹲着进入昏暗的场景，这里会出现大量循声者。前进几步左边有名趴在地上吃东西的感染者，进入它身旁的杂货铺，打开右侧柜台里面的抽屉可以看到。



【遗留物 13】干掉三名感染者后利用垫脚的物体爬上卡车，跳下来后立刻向后转身进入卡车车厢，左边尽头的地面上。



【火萤垂饰 05】离开强化武器的工作台，继续往前走要从断裂的地板爬上去，沿着左侧墙壁边缘走，尽头的柜子里。



【密室 02】石头的掉落令乔尔与艾莉和泰丝暂时分开，转身从左边的道路出去，接着左转，进入正前方敞开的门后左侧有个类似厨房的房间。这里就是刚才泰丝与艾莉进来的地方，右手边关着的房间就是密室。



【对话 05】解救艾莉之后要面对大量感染者，全部解决后泰丝和艾莉会到窗边站着，走过去先和泰丝对话。



【对话 06】泰丝翻窗出去后再跟艾莉对话。



【遗留物 14】经历了走木板的剧情后跟随两人下楼，最下方楼梯的右侧角落有个尸体，在尸体的旁边。



【火萤垂饰 06】来到一片绿色水面的场景后，走过黄色的出租车后去左前方的凉亭里，靠前一点的水中。



【遗留物 15】潜水穿过挡路的列车后，艾莉会出现在左边的平台，爬上去后看到艾莉在尸体旁找到手电筒，就在这个尸体的左边。



【火萤垂饰 07】拿到上个遗留物后从尸体左侧的通道跳入水中，潜水之后往里游。看见屋子后游进去，左侧的货架上，注意拿到后快点回去，不然会因为氧气不足掉血。



# 比尔的小镇
# CHAPTER 4

## 绝地流程

穿过林荫小路后来到紧闭的铁门附近，跳过树干后来到道路尽头，利用木板从左侧房顶进入围栏（这里有一个升级铁棍不要错过），从高处跳下后前面的木屋里会看到循声者，直接从左侧锁住的铁门出去。右侧的大路附近能够拿到一些收集，不要错过。往里走会看见被炸死的循声者，扶起车旁的梯子后爬上去，沙发后面可以拿到弓箭。两人走过木板后回身将木板拿起放置在墙边，爬上梯子后再将木板搬到两栋建筑物中间，直接从站在通风口旁的循声者身边走过即可。引爆两个比尔的陷阱后进入右边的屋子，这里需要倒立着迎击敌人。谨记三个原则：1. 就近原则，哪个敌人先跑进来就射击哪个，尤其注意从右侧进来的敌人。2. 上弹原则，击倒敌人后趁他们距离较远时更换子弹。3. 勿放空枪，普通的敌人都是两枪一个，所以没有必要追求爆头，很容易没打中反而得不偿失。击毙最后出现的循声者后会被吊到高处，保护艾莉的部分没有难度，看准了再开枪。比尔出现后不要浪费子弹，跟着他跑就行，在厨房位置会遇到循声者，也交给比尔解决，快速穿过车辆进门后触发剧情。



进入教堂前会遇到一大批敌人，快速躲到左侧蓝色箱子后面，让比尔打头阵。等到所有敌人都被吸引到身旁后快速翻过箱子，回身扔掉上一章拿到的燃烧瓶（绝地难度下很难有材料再做一个），有漏网之鱼的话就用本章一开始拿到的升级铁棍解决。进入地下室后能够拿到霰弹枪和钉子手雷，对之后的战斗帮助不小。离开教堂来到充满循声者的墓地，由于场景较大且光线充足，沿着墙壁移动就能有效躲避敌人，不耐烦的话可以多利用酒瓶为自己拓宽道路。开门后正面有两个跑者，直接从左侧道路过去勒死落单的敌人，然后沿着木板一路来到左前方带有狗洞的房门处，右侧的敌人全部可以跳过。接下来的几个循声者只会站着不懂，从正门进去后绕一圈就能爬上车子，楼上和其他房间不用搜刮了，反正也没有什么好东西。带游泳池的大房子里没有敌人，可以安心找点补给。

来到下个场景后一直向右走，躲在绿色的树干后面，等穿紫色衣服的感染者背对我们的时候过去将其勒死，然后从右侧绕大圈前进，左前方还有一名女性感染者，绕过巴士可以暗杀。不远处有两名敌人，可以通过酒瓶将两人分开后暗杀。这里就算被发现也没有关系，快速跑到场景最左边的墙壁处，利用白色的出租车爬到车顶。此时剩余敌人不多，加上敌人只有一条路线能攻击到玩家，所以在车顶不断用近身攻击就能将敌人全部磨死，同伴不小心被抓住的话就用枪支远距离攻击，全部消灭后进入学校，从小窗户爬进去时必须是乔尔大叔最后进去，所以最好躲在箱子左侧，等艾莉一进去后立刻翻上去，能够避免被敌人打到。

进来后马上蹲下，因为正前方会出现循声者，快速跑到左前方的掩体后躲起来。等面前的跑者走向左边时将其勒死，然后悄悄移动到开门处右边的墙角位置，等里面的循声者出来后躲进屋子里左手边的桌子后面，门里进入的两名跑者都走到房间的右侧后，从桌子左边向前移动，能够避开循声者和一名跑者。等另一名跑者背对门口时快速将其暗杀。左前方走廊尽头的三名跑者尽量用肉搏搞定，按照这种行进路线最少能够跳过两名循声者的攻击，还能节省弹药应付之后的小型 BOSS 战。进去前先尽可能合成手里的素材，然后将武器切换成狙击步枪或者霰弹枪。之前攒的弹药终于派上了用场，按照上述打法手里现在应该有两个左右的钉子手雷，不用客气，全部送给对面的大家伙



吧。对付从窗户跳下来的跑者时快速换成手枪解决一个，之后所有的敌人都要趁着BOSS离得较远时肉搏解决，基本打法就是利用跑者和巨无霸的速度差距将两者分开，然后利用场地的宽度绕着打。高难度下敌人的孢子攻击威力惊人，看到它做出扔东西的起始动作后快速向两旁躲避。只剩BOSS一人时用强力武器回敬，四到五发狙击子弹就能结束它的生命，临走时别忘了从巨无霸身上回收点子弹。之后会再次出现三名跑者，谨记不要浪费弹药，就跟他们绕圈打，地上的板砖可以多加利用，爬梯子时先将正前方的敌人打远点，否则会打扰乔尔爬梯子的过程。

剧情之后回身将房子里的补给全部拿走，车头左前方角落还有几颗霰弹枪弹药。推车前先将武器换成霰弹枪，推车的过程中不断会有多个跑者加一名循声者的组合过来捣乱，这里的打法是先用霰弹枪解决一到两名跑者，然后肉搏解决剩余的，留下循声者交给乔尔搞定，不断将循声者引到乔尔身边即可（卖队友啊）。注意战斗过程中不要离车子太远，否则艾莉会遭到攻击，一共要面对三波敌人，车辆启动后快速上车，本章结束。



## 收集要素

【遗留物16】看见小木屋内的循声者后，去他它正对面的建筑物内，进入二楼最里面的房间，靠近墙边的桌子旁。



【密室03】来到锁着的铁门处，这里要将艾莉托起来翻过去。先别出去，左边的房间就是。



【对话07】艾莉翻过去打开门后，正对面有家开着门的披萨店。进去后右转能看到一台街机，站在机器旁边等艾莉过来触发对话。



【火萤垂饰08】从披萨店出来后向左跑，能看见一辆横在道路中央的卡车，利用旁边的车辆爬上车顶，垂饰在靠近车头的位置。



【遗留物17】从车头位置跳下来，对面有家名为“MARQUIS”的音像店，进去后翻过柜台，在下一间屋子的柜子上。



【遗留物18】从音像店出现后左转走到道路尽头，遗留物就挂在地面的铁丝网上。



【密室04】拿起铁丝上的遗留物后进入右侧音像店旁边的胡同，这里能看见一只撞上陷阱挂掉的苦逼循声者。穿过胡同后右转，右手边楼梯上的门。



【遗留物19】从房顶跳下来后蹲着走过爆炸陷阱，左转走到左前方的房门前，开门前艾莉会提示乔尔不要进去。上楼后进入左侧的客厅，干掉突然出现的感染者，右手边靠墙位置的桌子上。



【遗留物20】艾莉打了比尔的剧情之后，转身进入右前方的房间，里面的茶几上。



【遗留物21】拿到上个遗留物后从房间出来，靠近柜台的桌子上有张地图，拿起来即可。



【对话08】拿到地图后来到左侧沙发处，其中一张桌子上放着国际象棋，靠近之后出现对话提示。



【训练手册01】靠近比尔的酒吧柜台转角处，记得不要离开酒吧，否则就回不来了。



【遗留物22】出酒吧后上楼，不要跟着比尔走，上楼后直接右转进入里面的房间，在一张小型圆桌上面。



【火萤垂饰09】比尔砍死落入陷阱的感染者后进入庭院，这里放着一堆破车，向右走到尽头，垂饰挂在半空中的路灯上，注意这里还有一堆感染者等着你。



【工具等级01】来到教堂的地下室后得到霰弹枪，向前走几步后左转，左边角落的架子上能够找到。



【遗留物23】进入教堂后比尔会去正前方的窗户旁站着，往前走进入右手边的房间，左侧的桌子上。



【火萤垂饰10】离开满是循声者的院子，等比尔打开锁着的木门。向右走会看见两名站着不动的感染者，从他俩面前走过，进入左侧的缺口。这时能看到右边有间大房子。从正门进去后右转，洗衣房的洗衣机上。



【遗留物 24】跳进带泳池的院子后，进入右边的房间。爬楼梯来到二楼，右手边房间靠右侧的柜子上。



【对话 09】拿到上个遗留物后不要动，就站在这个房间等艾莉过来对话。



【遗留物 25】车子准备就绪后转身回到屋内，直走进入电视机右边的房间，在右手边的柜子上。



【对话 10】拿到遗留物后找比尔对话，乔尔会把笔记交给他，比尔看完后会扔在地上。走过去捡起来，这里同样算做一次收集，就不单独拿出来讲解了。



【对话 11】和坐在驾驶位置的艾莉对话。



# 匹兹堡
# CHAPTER 5

## 绝地流程

干掉袭击艾莉的敌人后战斗开始，一开始只有两名敌人出现，快速躲进右边的柜台，等其中一名敌人过来巡视时将其勒死。这时另一名敌人应该是背对玩家的，继续上前暗杀。随后进来的敌人也用同样的方式解决，注意这里如果从遭遇点重新开始的话所有敌人会一拥而上，只能通过房间内的掩体逐一暗杀，即使被发现了也不用担心，快速躲到掩体后面等敌人过来再肉搏，毕竟人类敌人的攻击力相对弱些，尽量避免浪费子弹，被发现后还有个方法，就是快速从左侧的窗户翻出去，前往对面的房间，敌人会重新进入搜索状态，之后再进行暗杀较为容易。接下来的两拨敌人都要智取，首先是从巴士上下来的三名敌人，等他们对话完毕后从左侧绕到身后，爬上巴士后来到另一侧。从狭窄的过道进入图书馆右侧第一扇窗户，然后从右边的楼梯上去，绕过或暗杀正前方的敌人后，去前方的消防通道，这里有个拿着霰弹枪的敌人，不过他只会直勾勾盯着左边看，从他右侧溜过去下楼离开。



来到一片废墟的场景，等远处两名敌人离开后前往大桥附近，抓起水中的木板将艾莉送上去。乔尔则需要从敞开的集装箱进入。一番波折后终于来到宾馆，在窗边等敌人的谈话结束后从正前方的窗户进去，暗杀左侧巡逻的敌人（进入前先观察士兵是否在你左侧）。之后利用掩体一路前进，敌人会在你左右两侧移动，看准时机不用杀人就能来到上层。将门口的敌人暗杀后左转，等前面拿着枪的敌人进入右手边的房间后向前移动，正前方有两名士兵在对话，等敌人散开后沿着墙上的箭头继续上楼，这里同样可以不杀敌。不过如果想补充弹药的话倒也不妨进行暗杀，毕竟敌人巡逻的路线单一，很好解决，前提是要做好杀敌后没弹药掉落的准备。与艾莉分开后要进行两次潜水才能来到孢子区域，先进入右侧的房间拉动发电机，过程中会有遭遇多名敌人袭击，解决掉第一个后快速爬上左侧的斜坡，在这里将剩余的全部干掉。通过斜坡来到上层，柜子左侧的门口出去后正对面的桌子上就是房卡，拿起后快速出门左转，再次左转后有可能遇到巨无霸，趁他没回过神的时候从他身后爬过去，左侧尽头的门需要先推一下才能用房卡打开，不要因为慌乱弄错步骤。

来到厨房后，两名人类会将在一旁“吃饭”的感染者击毙，然后躲在桌子后面暗杀一个，另一名会过来检查尸体，趁机干掉，前方还有两名巡逻的敌人，利用掩体就能解决，没什么难度。艾莉进行狙击的部分不建议按部就班地进行潜入，由于敌人数量众多，不妨选择另一种打法。一开始在敌人开始对话的位置扔个炸弹直接打开战局，一次能够带走四个。然后会有一个巡逻的士兵出现，等他检查尸体的时候用弓箭射杀，右侧大楼外会出现拿汽油弹的敌人，用手枪射击引发敌人们的注意，之后利用两栋楼之间的掩护让敌人们暴露在艾莉的枪下。有耐心的玩家也可以选择逐个暗杀，建议扔完炸弹后从右侧开始进行，被敌人发现后不能待在同一个位置躲避，同样需要不断迂回，否则很容易被前后夹击，这部分敌人众多，做好牺牲多次的准备。

上楼后的左侧转角有两名敌人，用瓶子引开戴帽子敌人的注意力后将其暗杀。看到破损的大楼时，二层有两名红衣敌人，从右侧的小门上去后先暗杀一个戴头盔的，然后利用前方的桌子趁两人不注意下楼离开。下一个场景先干掉左侧的敌人，然后退回靠两名红衣人一侧的掩体位置，将右前方的敌人用弓箭射杀，如此一来敌人就剩下两个了（被发现的话刚才两个红衣人也会过来），全部解决后从消防梯离开。装甲车位置有三名敌人，只需要干掉最左侧屋外的敌人，然后向对面一路狂奔，接下来需要不停逃跑躲避装甲车的攻击。一路上会遇到零散的敌人，快速跑进转角处开着的门，装甲车的追击就告一段落了。遇到新伙伴后白天部分没什么难度，夜晚行动时先和亨利一同暗杀前面的两个人，然后利用屋外的车辆，向左绕个大圈来到探照灯正下方，等下方巡逻的人背对玩家时再过去解决掉，关闭发电机后快速来到右边的铁门一侧，在角落里蹲着等待敌人一个个跳下来，从背后勒死。不能保证所有敌人都从这一侧下来，所以时刻准备用武器解决，全灭敌人后从铁门离开，车厢上方还有一名敌人，用枪击毙，装甲车进来后快速打开左侧的卷帘门逃脱。酒吧位置玩家要快速躲到右侧的台球案子后，戴头盔的敌人过来时将其暗杀，然后观察门口拿铁棒的家伙，等到他从正门向右走后过去暗杀。接着从右边绕一圈能解决剩下的两人。出门后装甲车再次出现，属于表演性质的逃脱，尽量避免被障碍物挡住逃跑路线即可。





## 收集要素

【遗留物 26】消灭酒吧位置的全部敌人后进入卷帘门，右前方倒着的架子上。



【对话 12】就在这个房间里，艾莉会对着尸体发出感慨，走过去和她对话。



【工具等级 02】还在这个房间里，艾莉身旁的架子上。



【训练手册 02】全部拿齐后离开房间，上楼后进入右手边的房间，左侧床垫旁边的架子上。



【遗留物 27】拿到训练手册后从前面的门出去，进入右侧尽头的房间，进门后右转的墙壁上。



【漫画 01】来到屋外后从高处跳下，向右走会看到巴士车，进去后左边车尾处的地上。



【对话 13】从拿到漫画书的巴士翻出去，艾莉会站在前方的尸体旁边，走近后触发对话。



【笑话 01】往前走会看到三名从车顶跳下的敌人，全部解决后走到刚才敌人跳下的大巴车附近（红色车子旁边）。一直等待艾莉说出“我们可以从这里爬出去”这句话，按下L3键之后艾莉开始说话，此时不要离开艾莉身边，直到她头上出现对话提示后按△键，之后艾莉就会开始讲冷笑话了，等她全部说完再前进。



【遗留物 28】从车顶跳下来后向前走，右边亭子内的角落里。



【对话 14】捡起上个遗留物后转身看墙上的字，艾莉走过来后触发对话。



【遗留物 29】看到三名聊天的敌人后去离他们最近的掩体后躲着，等三人分散之后绕到掩体的右侧，右手边墙壁上的海报。



【火萤垂饰 11】拿到墙壁上的遗留物后朝着几个人谈话人的方向一直走，到了尽头后向右转，走进小巷里面，尽头位置的地面上。



【遗留物 30】回到之前几个人谈话的敌方，来到木板与图书馆墙壁夹着的小路，从右手边第一扇窗户翻进去。右手边就是楼梯，先别上楼，楼梯左侧的角落里可以找到。



【遗留物 31】在楼梯位置左转后径直向前走，看到房间后进去，在前方不远处的桌角上。



【笑话 02】干掉书店里全部的敌人后到出口附近的沙发旁边，艾莉会在你的身旁乱晃，在这里一直等到她说笑话。



【密室 05】讲完笑话后去柜台右边角落的房间，这里就是密室。



【遗留物 32】密室内尽头的架子上。



【对话 15】离开书店后进入下个场景，远处能够看到两名拖着木板的敌人，短暂的剧情结束后转身向后跑。快要跑到尽头位置时，右手边有张画着红衣女郎的宣传海报，站在海报旁边后艾莉会走过来对话。



【笑话 03】对话完毕后先不要离开这个区域，艾莉会在这个区域不停地走动。等她走到海报对面的阳光区域时会站在那里不动，这时走过去听她讲笑话。



【密室 06】继续前进，走过刚才作为掩体的黄色出租车后左转，能看见一扇画着大红叉的门，这里便是密室。



【遗留物 33】进入密室，不远处的沙发上。



【遗留物 34】将艾莉送到集装箱上搭木板后，乔尔要从另一侧的集装箱进到建筑物里面。往前游并爬上二楼，右侧尽头破损的柜子里。



【对话 16】从木板走过去进入宾馆，翻窗进来后先去左侧的吧台，调查吧台旁边的咖啡机。



【遗留物 35】利用铁梯爬上宾馆二楼，看见坏了的电梯后向右走。从墙壁边缘走到另一侧，前方走廊角落的箱子里能够找到，这个遗留物上写着打开一楼保险箱的密码。



【训练手册 03】拿到写有密码的遗留物后去一楼场景右侧的柜台处（咖啡机另一侧），打开靠里面的保险箱（直接调查就能打开，毋须思考如何输入密码）。



【笑话 04】打开保险箱后再次利用梯子爬上二楼，上来后站着别动，等艾莉给我们讲笑话。



【对话 17】听完笑话后上楼要面对多名敌人，这一层暂时没有收集。上楼后有间厕所的浴缸里躺着两具干掉的尸体，在尸体旁等艾莉走过来对话。这里要注意的是，想要来到这个浴缸所在的位置，可以通过两处楼梯上来。如果从坏掉的天花板上楼的话一定能看到这个浴室，不然就要花点时间找一下，房间数量很少，建议将敌人清除后耐心搜索，这也是简单难度下搜集的好处。



【遗留物 36】和艾莉分开后要独自一人行动，面对大量敌人后要找到门卡才能继续前进，这张门卡就是遗留物。



【漫画 02】遭遇敌人的袭击后乔尔会因为艾莉的勇敢而获救，爬上梯子后向左走。艾莉会在一张白色的桌子上坐着，此时进入艾莉正对着的场景，从墙壁边缘走到对面，左手边角落的茶几上。



【火萤垂饰 12】拿到漫画后和艾莉汇合，从左边断了的楼梯跳下去，进入左侧第二间的女厕所，左前方拐角位置的马桶旁边。



【训练手册 04】从厕所出来后向左一直走，前方桌子的边角处。



【对话 18】来到放有钢琴的房间，右侧角落有一幅破掉的沙滩壁画，走到附近等艾莉过来对话，这里要连续完成三次对话，全部说完即可。



【遗留物 37】艾莉在高处狙击敌人的场景，将广场内的敌人全部清理完之后，进入右前方的商店内，招牌上写着“DON FIOCCHI”，进入柜台后面的门，继续左转来到左侧的房间，靠右一点的地面上。



【对话 19】回到艾莉狙击的初始位置，能够看到树上吊着一名死人，在尸体下方等艾莉过来对话。



【遗留物 38】亲眼目睹两名无辜的人被残忍的杀害后，进入左侧的门来到二楼。将两名谈话的敌人干掉后进入靠右侧的房间，左转走到尽头，在书桌旁的地上。



【遗留物 39】离开建筑物后继续前进，在一栋二楼外墙破碎的建筑物下方，能够看到两名穿着红衣服的敌人。从下方的小门进入，来到二楼他俩站着的地方，向右走能看到一个放着显示器的柜台，柜台里面可以找到。



【遗留物 40】下一处和敌人交手的位置，尽头的墙壁上写着“NO HOPE”的字样，在文字右侧店内的柜子上。



【密室 07】就在这个店里，往里走锁着的房门就是密室。



【对话 20】从逃生梯跳下来后向正前方走几步，右手边有个气派的洋房，在锁着的大铁门旁等艾莉过来对话。



【对话 21】铁门旁的对话结束后转身去正对面的建筑物附近，这里的墙壁上挂着“DAWN OF THE WOLF”的广告牌，站在下方等一会艾莉就会过来对话。



【训练手册 05】遇到另外两名伙伴后从房间出去，右转后直走，在右手边的柜子上。



【密室 08】和同伴们一起下楼时，刚下一层后正对着的房门就是，不要走过了。



【漫画 03】进入密室后左转，靠左侧房间内的椅子上。



【火萤垂饰 13】解决掉几名敌人后利用卡车爬上屋顶（被新伙伴夸奖后）。这时左前方还会出现两名敌人，解决后从他俩出来的门口进去，左手边厕所角落处的马桶上。



【遗留物 41】捡到垂饰后从厕所出来，跟着同伴进入右前方的屋子。继续向前直走进入放着长桌子的会议室，在房间右边角落的地上。



# 郊区
# CHAPTER 6

## 绝地流程

跟随黑人兄弟进入下水道，解谜部分玩家需要将被卡住的大门下方障碍物拔出，然后进去找到木板令艾莉上到对岸。木板处有间紧闭的房门，里面的敌人尽量不要招惹（想要完成收集除外），拿到新手枪后正式面对第一波敌人。站在进来的楼梯处等跑者过来近身解决，看到循声者时立即用枪打死，防止它进入楼梯范围。兵分两路后要面对众多敌人，一进门就要保持蹲着移动的状态，利用右转角的石柱躲避左侧跑者的视线，当它背对我们时从左前方的平台上去，这里右侧的架子上有升级道具。在缺口处观察下楼的跑者，等其走到另一侧缺口位置时悄悄上楼，从右前方的拱形门进去，选择从这里上楼的好处是不容易被察觉，如果从中间部分楼梯进入的话，十有八九会被发现的。进来后躲在左侧墙角处，跟着前方的跑者绕圈，注意要保持相对远的距离才行，右边墙壁还有循声者站岗。绕过半圈桌子后直走来到梯子处，这里还有一个不动的循声者，缓慢移动到它左侧用弹簧刀解决，手上没有的话只好硬来了，即使被发现，大部分敌人也不会追过来。



两个孩子逃走后快速将身后桌子上的燃烧瓶捡起，然后去右边的门口等待敌人的到来。第一波敌人出现后瞄准两个循声者扔过去，准度够好的话全部都能干掉。第二轮敌人过来后站在将要离开的门附近用霰弹枪迎击，原则就是挑循声者打，不一会艾莉就会打开房门，注意一定要对准门缝离开，否则很容易被卡住。遭遇狙击手之后选择从右侧前进，部分玩家反映从左侧行动比较容易逃离战斗，但这里选择右侧的原因是为了拿到部分敌人身上有用的弹药补给。由于绝地难度下狙击枪经常是二连发甚至连开三枪，所以一定要等听到敌人的枪声后趁机移动，左右的跑动比前后的跑动更能躲避狙击枪。进入房子右侧会有敌人出现，建议翻窗进去后直接跑进二楼房间的床边，等敌人上来后勒死。然后从一楼右边的房间蹲着下楼，来到堆满木头的大树后，等敌人开枪后快速跑到左边的车后。

尽量用平行的掩体前进，前往右前方房子的墙后，翻过最靠近你的掩体然后立刻返回来，敌人会被刷出，然后立刻从窗户进入二楼，动静越大越好，目的就是将敌人全部引到二楼的大房间。因为这里窗户都是封闭的，之后房间门口会进敌人。躲在墙角处将他们逐一解决，对操作有信心的玩家也可以暗杀，不过代价就是很容易被门外的敌人发现。手上有炸弹之类的范围武器可以留着，多名敌人同时出现时能派上用场。这里敌人数量可能不固定，一般至少是 5 名，长时间等待后发现没有动静再下楼，如果敌人上来的数量过少说明没有被全部吸引，悄悄来到一楼厨房，躲在角落里继续阴他们。从厨房出去后进入前面的屋子，最右侧窗户翻出去后



立刻躲进一旁的掩体，此时对面的大楼会出现多名敌人，抓准他们刚出现的时机向正对面栅栏的缺口处跑，这里一定不能犯错，否则要从头开始。无视身后敌人的追捕，快速跑到三栋建筑中间的一栋，从后门进去，带有门帘的房门有一定几率出现敌人，躲进右边的角落，等他走过去后悄悄进入右边的房间，然后全速爬上三楼，进入狙击手的房间后暂时告一段落。

换成我们来狙击敌人了，这部分难度不高，确保优先解决距离同伴较近的敌人，狙击枪换弹时有一定的时间间隔，所以尽可能确保弹无虚发。装甲车出现后右边的房子里出现第二波敌人，全部解决后装甲车车顶打开，里面会出现扔汽油弹的敌人，瞄准车顶，当他一露头就击毙。随后同伴会被袭击，解救后对面的山坡上会有“一大波僵尸”袭来，象征性解决掉几个后触发剧情。



## 收集要素

【遗留物 42】来到海边后笔直前进能够看到停靠在岸边的蓝色渔船，爬上去进入左侧的门，正对着的桌子上。



【漫画 04】就在上个遗留物的旁边。



【火萤垂饰 14】拿到屋子里的两个收集后出门，跳进正对面的甲板缺口，面前的箱子上。



【火萤垂饰 15】进入下水道后向前走，同伴们会继续往里走，注意观察场景的右侧。这里有个不断出水的排水口，顺着排水口爬到另一侧，左手边柱子后面的水里。



【遗留物 43】和艾莉单独走右边，看见锁着的铁门后打开墙角的通风口。等艾莉爬进去将门打开后进门上楼梯，向左走在左手边的桌子上。



【火萤垂饰 16】四人再度汇合后继续前进，来到充满水的场景后从左侧跳下去，这里有辆长满青苔的破车，垂饰就在水底靠近车辆的位置。



【遗留物 44】亨利将闸门拉起来后游到另一边，爬到上层后进入右手边的房间。这里会遇到两名循声者，遗留物在房间右侧尽头的床垫旁边。



【工具等级 03】爬上对岸后进入左手边的门，在左侧的地上。注意这个门离水边不远，还没有到声音陷阱的位置（不小心触碰了声音陷阱的话回头还能进入这个房间）。



【训练手册 06】走过声音陷阱后继续向前，越过障碍物后不远处左侧的架子上（拿到短枪的位置）。



【遗留物 45】听到跑者的声音后打开铁门，这里会有多名感染者从右侧和正前方的楼梯冲过来，全部消灭后从右侧的楼梯上去，向右走能看见盖着蓝色布料的桌子，在左侧的桌角上。



【遗留物 46】回到刚才和感染者们打斗的地方继续前进，上楼后绕过障碍物进入左手边的门，左前方靠在墙角位置的尸体旁。



【遗留物 47】和黑人小朋友组队后再次遭遇大量感染者，上楼后能看见类似儿童教室的场景，遗留物在右前方涂鸦旁边的架子上。



【遗留物 48】从布满感染者的建筑物出来后向前走几步能够看到 L3 的场景提示，左转走过蓝色的车辆，进入右侧的房子。来到二楼后在左手边房间内的床头柜上能够找到。



【对话 22】拿到遗留物后原路返回街道，一直向前走，能够看到右前方有间单独建造的房屋。这里的正门是被封死的，房子外侧还写有英文字母，站在房门前等同伴过来对话，注意看见对话提示后要立刻按下，否则一会儿就会消失。对话结束后转身进入斜坡上敞开的厨房，进去后能够触发同伴们的对话情节，注意厨房内的对话关系到接下来的笑话收集，不要错过。



【对话 23】从厨房出来后继续向右走，不远处能够看到充满童趣的冰淇淋车，等艾莉过来后触发对话。



【遗留物 49】进入冰淇淋车左侧正对着的房子，房前有铁网围着的那栋。上楼后左转进门，在左侧靠近窗户的柜子上。



【训练手册 07】捡到上个遗留物后走出房间，面前半空中选择一条绳子，这是打开阁楼的机关。拉动之后将艾莉托上去，她会将训练手册递给乔尔。



【遗留物 50】原路返回街道，向左走一点进入下一栋房子。从右手边的楼梯上去，进入面前的房间，在右侧的电脑桌上。



【漫画 05】同样是这个房间，在厕所的马桶上。



【遗留物 51】拿到漫画后继续上楼，在最上层的阁楼右侧的电脑旁，拿到这个遗留物后能够打开二楼角落房间的保险箱。



【对话 24】下楼回到一层，进入两个孩子玩飞镖的房间，等他俩玩完离开后走过去拿起飞镖即可完成对话。



【火萤垂饰 17】继续原路返回街道，注意不要从后门离开。向左走几步能看到有缺口的木栅栏，爬进去后左前方的树上，拿枪射下来。



【笑话 05】拿到垂饰后转身，从左侧的缺口跳到道路的尽头，在这里等同伴们过来。等所有人都说完之后艾莉会开始将最后一个笑话，触发笑话的前提是完成之前 22 和 23 的两个对话，同时也触发的厨房内的对话情节。等伙伴们全部说完后就能获得笑话相关的奖杯了。



# 汤米的水坝
# CHAPTER 7

## 绝地流程

本章一开始没有敌人，进入水坝的过程中玩家需要潜入水底，将破烂房屋的盖子取下，当作踏板帮艾莉过河。由于看不到氧气槽，所以游动的过程要迅速，避免浪费 HP 值，黄色吊车左前方的木屋里能找到狙击手枪。来到厂房后先下楼进入敞开的房间，左侧桌面上有铁棍，留着应付稍后的敌人。战斗开始后从左侧的楼梯上去，悄悄进入正前方的房间，一路上的敌人都交给无敌的队友解决，尽量保证让汤米站在你的身前挡子弹。来到大桥处从右边的楼梯下去，躲在靠河流一旁的掩体后面，其余全部交给队友即可。只要有耐心一颗子弹都不用浪费，敌人的尸体旁还能捡到不少弹药。虽然队友的枪法很烂，但可以通过不断切换掩体让敌人露出身位，使得队友更容易射击，寻找艾莉时一路的敌人都可以通过这个方法解

决。

骑马的过程中会遭遇敌人的袭击，战斗开始汤米告诉乔尔从右侧偷袭，正中间的敌人交给汤米解决。翻过岩石后暗杀栅栏后面红衣敌人，接下来去木屋右边的掩体，等前面戴头盔的敌人走过来后干掉，然后迅速躲进木屋，将进来的敌人全部解决。如果没人过来直接去吸引他们注意，汤米会一直跟在身后替我们杀敌，绕个大圈来到另一边，前面的敌人都是零散状态，看准时机全部暗杀解决，骑上马背继续前进。找到艾莉后遭遇第二次袭击，一开始的两名敌人要先躲在楼梯扶手旁的掩体后，等他俩分开后过去干掉右边的敌人，然后去左侧房间等另一个走到相邻房间的床边后过去暗杀，别忘了捡起掉落的砍刀。缓慢下楼的过程中敌人会扔出烟雾弹，躲在楼梯扶手处逐一暗杀，敌人有一定概率不扔烟雾弹，打法更为简单。楼下总共三名敌人，先等白衣服的进入右边的厨房，跟在他后面解决。另外两个会在厨房正前方的位置汇合，等其中一个走到左侧尽头后上去解决，剩下一个就没难度了。



## 收集要素

【漫画 06】从山坡上下来后往前走，需要连续爬两次。此时向右前方走到尽头能够看见一具尸体，在尸体的旁边，注意攀爬之后不要从高处跳下去。



【密室 09】到达水坝的位置后从右侧的楼梯上去，右手边的房间就是密室。



【对话 25】打开水坝的机关后两人会击掌庆祝，从左前方的缺口跳下去。往前直走翻过倒下的树干，调查坟墓上的玩具熊后触发对话。



【遗留物 52】走过黄色的推土机后进入左前方的木屋，屋内的墙壁上，这间屋子里还能找到带瞄准镜的强力手枪。



【对话 26】进入汤米的大本营后跟着大家向前走，艾莉会跑过去观察前方的马，站在艾莉旁边等待对话提示出现。



【对话 27】和汤米单独相处的过程中，照片的情节过后随汤米上楼。出门后来到桥上，右前方有名拿着狙击枪巡逻的女汉子，走过去和她对话。



【训练手册 08】前进之后和躺在地上的小狗打招呼，之后进入工作间。这里有两名工人在桌子旁分析设计草图，前方控制台的左侧能够找到。



【火萤垂饰 18】下楼后进入敞开的房间（先不要打开远处的房门触发剧情），左前方的柜子里。



【遗留物 53】战斗开始后回到刚才有两个人讨论图纸的房间，这时讨论的人已经不在了，拿起桌上的图纸。



【火萤垂饰 19】来到艾莉所在的木屋后下马进去，右转走进房间再左转，尽头沙发左侧的柜子上。



【漫画 07】来到二楼后进入左侧的房间，在左侧窗前的桌子上。



# 大学
# CHAPTER 8

## 绝地流程

骑马走过铁门后，正前方白色路障右边的房间有喷火器，对付感染者非常有效。骑马进入破损的大楼侧面，拉开铁门后需要修复右侧大门的电源。从右边的楼梯上去，一直走到尽头，躲在桌子后面将武器切换成喷火器，然后将敌人引到桌子前方，用喷火器一举歼灭。来到孢子区域后左前方的门口处有一名循声者，从这个门出去后右拐，前方会看到巨无霸，悄悄从他身边走过去开尽头的楼梯门，正好能将巨无霸关在门外。一路骑马向前，来到紧闭的铁门附近，两次利用垃圾箱爬上二楼的缺口处，大楼里房间众多，翻箱倒柜能够找到不少好



东西。触发狙击手的剧情后原路返回，干掉门口第一个冲进来的敌人后捡起斧头，接下来的敌人基本都会掉落近身武器，可以多加利用。从强光处走出去翻进右侧的房间，在柜子后面等待敌人过来，砍死两个后继续靠右侧的屋子前进，注意观察左侧是否有敌人出现。来到尽头的房间后去左侧门口等待敌人过来，闪着红色烟雾弹附近有很多敌人，想要全部近身解决难度不小，如果身上有烟雾弹倒是可以趁多名敌人聚在一起时使用，然后上去砍杀。全部消灭后下楼，此时正前方会突然冲出来两名敌人，下楼一瞬间快速躲到左侧的掩体后面，先把带枪的敌人干掉后拿铁管的自然没有威胁。门口左侧拐角位置还剩下最后一名敌人，直接手枪招呼，开门后触发剧情，脱离的部分属于表演性质关卡，没有任何难度，离开大楼后本章结束。

## 收集要素

【漫画 08】剧情结束后转身骑马往回跑，来到道路尽头处，在一辆蓝色小车的发动机盖子上。



【遗留物 54】骑着马进入学校的大门，继续向前走穿过铁门，不远处能够看到白色的路障。先不要跨过去，路障右边有间厂房，这里可以拿到喷火器。上台阶后通过右手边的楼梯上去，有右侧的门出去来到阳台，前方角落的地面上。



【对话 28】骑马经过刚才的路障，向左上方的建筑物看去，观察大楼外墙的横幅会有对话提示。



【火萤垂饰 20】看过横幅后爬上正前方的楼梯，前进一点后右转能够看到几颗大树，垂饰挂在最右边的那棵树上，下马用枪打下来。



【遗留物 55】听到跑者的声音后乔尔会将铁门关上，右前方还有一扇铁门，遗留物在铁门左侧的电源箱旁边。



【火萤垂饰 21】继续前进再次看到白色路障，这时跨过去就会来到学校的大广场。先不要跳过去，下马后爬上右侧破损的二楼墙壁，右转后在右手边的桌子上。



【训练手册 09】看见猴子后进入大转盘右侧的建筑物，从窗户翻进去后上楼。从坏了的窗户出去来到房顶，左转后进入第一扇打开的窗户，右转后在靠窗位置的柜子上。



【对话 29】来到广场建筑物后身，这里的墙壁能够找到火萤标志的图案，走进之后触发对话。



【遗留物 56】进入通道后蹲着走进右侧的房间，正前方的桌子上。



【遗留物 57】顺着楼梯来到二楼，进入左手边迪二扇门，门口写着 202 的那间。房门背后书桌的抽屉里。



【火萤垂饰 22】在袍子区域会遭遇多名循声者，这里还有一只巨无霸，将它击倒后尸体旁可以捡到垂饰。



【遗留物 58】上楼后向右走，右前方第一个房间内左侧的柜子上。



【火萤垂饰 23】跨过路障后来到下个场景，这里有很多白色的帐篷。左转从帐篷中间的路一直向前跑，尽头位置左前方有两个并排搭建的帐篷，靠右一点帐篷内的桌子上。



【密室 10】利用垃圾箱进入大楼后走进正前方的门，向左走能够看到黄色的灯光，笔直向前走，进入门内后继续前进，右前方锁着的房间就是密室。



【训练手册 10】密室内右侧的桌子上。



【工具等级 04】密室左侧的桌子上。



【对话 30】从密室出来后进入庭院，来到楼梯附近后能够看到散落的物资，箱子上放着物品的清单，走过去调查后触发对话。



【遗留物 59】来到三楼后再次穿过庭院，艾莉会先跑过去开门，进门后左转前进。进入左前方开着门的房间，前方窗前的照片旁边。



【遗留物 60】走过铺满黄色布的通道，正前方还有强光照射。左转后尽头位置的桌子上。



【遗留物 61】来到几只猴子所在的房间后右转，靠近白板的桌子角落。



【火萤垂饰 24】白板左侧的柜子上能够找到。



# 湖畔度假村
# CHAPTER 9

## 绝地流程



猎杀小鹿的过程中注意保持距离，将其射至重伤后跟随血迹来到木屋附近，剧情过后开始战斗。敌人会从四周的窗户进入，推荐在最远离窗户的角落蹲着开枪，尽量等敌人进入房间后再射杀，有一定几率捡到子弹。猎枪的子弹威力很大，不用拘泥于爆头。第二波战斗开始会出现循声者，优先将其击毙。每打完一轮快速跑到敌人身体附近搜刮子弹，然后再夺回角落射击，子弹用尽后大卫会扔给艾莉，当遇到他迟迟不给子弹补给的情况时，快速将武器切换成弓箭，敌人可不会乖乖站在一旁等待。队友的战斗力尚可，当他与敌人单挑的时候不要浪费子弹，等待其自行解决就好（队友被勒住除外），上楼后干掉离艾莉最近的循声者，否则它会冲上来。

艾莉一人行动时先从右侧的小洞爬过去，捡起墙壁的砖块，利用砖块和小刀将墙角站着不动的循声者干掉。然后快速跳到下层，从左边的障碍物跳过去后能躲开身后的两个循声者，向前一直跑，从左侧的梯子爬上去。接下来又是守卫战，先将场景内的道具全部拿走，然后去大门口等三名跑者过来，待第一个跑者掐住队友的脖子后上去用刀捅死，之后的敌人尽可能用这种方法解决。两名循声者同时出现后，担心被抓到的话先用狙击枪干掉一个，另一个用砖块配合小刀解决。之后的敌人没有固定打法，利用场景的宽度向两侧跑，抓住机会就用刀解决，万不得已时在使用子弹，记得及时回收尸体掉落的子弹，小游在这段战斗中尝试了没有用到一颗子弹的打法（BOSS 出现后除外），全部敌人都等他们抓着队友后上去捅死，熟练掌握跑位即可。巨无霸跳下来时快速给他一枪，然后把刚才没用的汽油弹以及炸弹全都扔给他，如果手上留有三颗以上狙击子弹的话，最后一轮 BOSS 战还是比较容易的。

骑马部分没什么难点，尽量左右摇晃来躲子弹，不要朝敌人出现的道路跑，落马后进入正前方的小木屋。接下来要面对大量的敌人，最有效的办法就是从木屋左侧的门出去，然后贴着海岸线前进，一定要绕大圈走，右边的敌人都能用障碍物绕开，接近悬崖位置会有两名敌人从高处跳下，先暗杀掉破船里的人，然后利用蓝色箱子将靠近我们的敌人解决，最后爬楼梯左转离开。通过两个管道后再次遇到巡逻



的敌人，靠近我们的有三个，将最右边且最接近我们的敌人用刀杀死，另外两个会被吸引到右侧，然后从左边的凉亭绕到右前方尽头处，拉开箱子后跳进去。翻过窗户后右前方窗外有两名敌人，经过这里时一定会被发现，索性快速跑过去，左转后来到大门前，这里有两个需要强制解决的敌人，暗杀一名后会被另外一个发现，直接上家伙干掉，推门后触发剧情。

角色换回乔尔大叔后离开屋子，前进几步对面的木头门内会出现多名敌人，快速躲进左侧的掩体。绕到左边解决两名敌人后其他人会逃跑，紧跟他们一路狂奔，跑到尽头触发剧情。这里不用太纠结弹药的问题，实在不想浪费的话可以在左侧的矮墙后面耐心等一会，敌人有一定几率变为巡逻状态，这时原路返回一开始的掩体，前往右边的车辆处，将旁边的敌人以及楼梯附近落单的敌人干掉，同样可以触发逃跑情节。再次操控小艾莉，大雪的场景避免与敌人发生战斗，进入房间后从向左走，遇见两名谈话的敌人，等他俩散开后从车的左侧直走。一定要仔细观察敌人的行动，看见较高的楼梯后向右拐，走到墙壁附近快速躲进右边角落的箱子后面。等楼上的敌人下来后上楼离开。

进入娱乐室，敌人走到左侧后利用台球桌掩护逃离。接下来的敌人几乎都是独自行动的，看见瓶子后就捡起来，以备不时之需，即使被发现也不要慌张，一路向前跑后左拐，爬上尽头处的箱子后进入餐厅。开门后迎接 BOSS 战，由于手上没有家伙，完全要靠偷袭才能取胜。开始先向右绕一圈，踩到玻璃后会被发现，绕到他身后给一刀。第二次敌人会行动加快，同样找机会背后偷袭，第三次想要不被发现比较困难，因为 BOSS 几乎是追着你打。推荐躲进一开始进来的厨房角落按兵不动。等外面没有动静后出门，这时 BOSS 有很大概率会在厨房外围的一圈墙壁处躲着，趁其不备蹲着过去了结他，就算他不在厨房附近也会躲在离你较近的位置，觉得找不到就多去吸引他几次，全速奔跑时 BOSS 是追不到艾莉的。操控乔尔径直跑到前方的建筑物处，然后沿着长廊向右走，接近正前方的卡车后蹲着前进，卡车正上方有一名哨兵。从左边移动比较稳妥，来到卡车货门位置后躲在右边关闭的敌方，里面会有两名敌人从身旁跳下，虽然离得很近，但这俩个二货不会发现乔尔。等两人走远后爬进卡车，接下来从右边的道路绕大圈走可以躲避所有敌人。看到右手边着火的铁桶后拐进去，跑进左侧尽头开着的铁门。转回艾莉后抓紧向前爬，拿起匕首本章结束。



## 收集要素

【漫画 09】猎杀野鹿的过程中，追着身负重伤的鹿时会来到一间小木屋里，进入后左手边房间内右前方尽头桌子的抽屉里。



【火萤垂饰 25】看见梯子后艾莉会被托举到上层，顺着路向前走能够看见单独行动的循声者。干掉后进入循声者左侧的门，在左手边的木箱上。



【对话 31】接下来要在一个封闭区域对抗众多的感染者，就在这个区域二楼的场景中央躺着一具尸体，走近后会有对话提示。



【火萤垂饰 26】马被敌人射死之后悄悄进入正前方的小木屋，从小木屋出来后向右走，在木制凉亭内右侧的地面上。



【漫画 10】沿着墙壁边缘爬过去后来到下一处场景，首先要蹲着通过管道。出来后马上回头爬上身后的楼梯，在靠近水面的绿色椅子上。



【密室 11】乔尔拯救艾莉的过程中（审问敌人的情节过后），笔直向前走，在大雪中能够隐约看到正前方有间木屋。进入木屋后从厕所的窗户翻出去，左手边就是密室。



【训练手册 11】密室内左侧的箱子上。



【遗留物 62】经过了大雪的场景后乔尔进入了厚重的铁门内，然后会发现艾莉的背包，这个背包也是一件遗留物，右手边的架子上还能找到遗留物，不要错过。



# 公车站
# CHAPTER 10

## 绝地流程

本章前半部分没什么需要注意的，可以耐心观赏。进入车站后敌人扎堆出现（这也是游戏中最后一次看到感染者），硬来的话有几条命都不够。先从左边长满青草的斜坡上去，不远处有一个巨无霸，等到它背对我们的时候再下去。走到场景中间的破车后面，这里有一名跑者在左右走动，耐心等它走到左边时前往右侧的草坪上。沿着右边墙壁进入房间，墙角处能拿点补给品，房间里面就不要去了，出来后利用水中的车躲开两名跑者，推荐从车的左侧绕着走。走过站着的感染者后踏上左侧的平台前进，当快要接近尽头的循声者时从两头巨无霸身旁跳下，注意掌握与周围敌人的距离，从正前方卡车车顶离开，接下来全部为解谜部分，记得破碎的梯子要通过墙壁运到另一侧才能继续前进，抱着艾莉游出水面后本章结束。



## 收集要素

【对话 32】本章一开始的位置，艾莉走过来后乔尔会对她谈起吉他的话题，等艾莉头上出现对话提示后触发。



【遗留物 63】从初始位置一直向前走，经过红白色的车辆后能看到涂着蓝白色的房车，从车门进去后左手边的桌子上。



【对话 33】从房车出来后艾莉会站在右前方的巴士车观察“AIR WEST”的广告，走进之后触发对话。



【火萤垂饰 27】对话之后从右侧的公路往下走，来到路口位置一辆破车后面，在角落里的地上。



【遗留物 64】看到医院的提示后从车顶跳下来，进入左前方的建筑物内，从左侧的楼梯下去后直走，在一堆散落的行李箱内。



【对话 34】去大厅右侧触发让艾莉放下梯子的剧情，这时艾莉会坐在长椅上感叹，走过去和她说话。经测试当乔尔走到梯子附近后艾莉就会坐在椅子上，并不一定非要调查梯子。



【对话 35】看见长颈鹿后艾莉会追着跑，过程中会看见长颈鹿近距离吃树叶的画面，走过去按下△键即可。



【对话 36】来到屋顶后艾莉会靠在墙壁边缘望着远处的长颈鹿群，走过去和她对话。



【漫画 11】下楼之后连续穿过两扇门，进入空旷的房间。走进右前方的厕所，左侧角落的地面上。



【遗留物 65】绕过铁网后从房间出来，笔直向前走进入道路尽头的帐篷，帐篷内的桌子上。



【火萤垂饰 28】拿到遗留物后从帐篷出来向右走，右前方不远处有个绿色的帐篷，绿色帐篷前的路灯上。



【工具等级 05】捡到垂饰后进入绿色帐篷左侧的白色大型帐篷，里面的桌子上。



【对话 37】从大帐篷出来后左转直走，能够看见挡路的巴士车。来到巴士的车门位置艾莉会过来进行对话。



【遗留物 66】和艾莉对话后接过她手中的照片，算做一个遗留物。



【火萤垂饰 29】翻过巴士之后继续前进，从斜坡走下后左手边有一辆公交车，绕到车辆后面在轮胎旁边。



【训练手册 12】看见第一批感染者后从两辆车的缝隙走过（两个循声者在中间绕圈的场景）。继续前进能够看见红色的卡车头，卡车的货箱上也画着红色的标记。顺着车头爬上车顶，手册就在车顶位置，注意这辆车的位置没有越过两个巨无霸站着的地方。



【漫画 12】乔尔将梯子递给艾莉后转身爬上左侧的通风管，顺着管道走到尽头就能找到。



【密室 12】艾莉被循声者抓住的情节之后继续往里走，艾莉会左转。先不要跟过去，右转后道路尽头的房间就是密室。



# 火萤实验室
# CHAPTER 11

## 绝地流程

接下来的战斗全部利用潜入通过，整个潜入过程不算困难，而且方法多样，要说最难的地方就是本关的检查点设置极其严苛，也可以说没有检查点，所以行动时一定要确保周围安全后再继续前进。起始位置从左侧的窗户进入房间，等两名敌人走到另一边时从前门出去，翻进正对的房间。向右走翻过桌子来到房间右侧的角落，刚才的两名敌人谈话后会分开行动，趁他们不注意翻出房间，左转沿着走廊前进，被灯光照的也不用担心，敌人短时间不会有所察觉。左转穿过类似实验室的房间后向右走，来到一堆沙发的场景，左侧出现两个行动一致的敌人，从右边绕过他们的视线。前方站着两个那手电筒的敌人，趁光线没有照到乔尔时从前面蓝色的墙壁翻过去，进入右手边敞开的大门后来到西座通道内。

快速跑到正前方的掩体后躲起来，过一会儿会有几名敌人从右侧跑过，等他们跑远后进入下个房间。一进来快速躲到右侧的掩体后面，敌人破门而入后从他身后绕过，进入他踹开的门。来到六楼后再次遭遇一堆敌人，从最右边的房间潜入，由于整个光线很暗所以敌人很难发现你。如果手里有炸弹，在这场战斗一开始就朝离你最近的敌人扔过去，这样几乎全部的敌人都会被引过来，之后再从右边潜入的时候就畅通无阻了。走到右侧房间的尽头后要从左面的窗户翻出去，掩体旁站着大约三名敌人，留着的子弹现在不用更待何时，全部消灭后进入右前方的大门。抱着艾莉逃离医院时注意进入右侧的房间躲避正前方的敌人，之后全速跑进电梯就行了。




## 收集要素

【遗留物 67】用椅子将门锁住后顺着楼梯爬上六楼，推开门后正前方的柜台上。



【密室 13】柜台后面的房间就是密室。



【火萤垂饰 30】密室里面靠右侧的电脑桌上。



【遗留物 68】从密室出来后向右走，进入正前方的门，右侧的桌子上。



【遗留物 69】拿到上个遗留物后继续前进，进入右手边的帐篷后走到尽头，在左侧放着显微镜的桌子上。



【遗留物 70】乔尔用装满物品的箱子堵住大门后，进入右前方的房间内，放着台灯的桌子上。



# 杰克森市
# CHAPTER 12

## 绝地流程

没有战斗的章节，走过一段距离后玩家就能再次体验充满深意的剧情了。虽然整个绝地难度打的让人揪心，但面对如此精彩的游戏想必很多玩家依然会欣然接受挑战。游戏结束后再次回到主菜单，想要白金的玩家可以再次进入游戏的简单 + 模式，毕竟想要将乔尔的等级升满，靠着绝地难度下那点道具是远远不够的。



## 收集要素

【漫画 13】进入铁丝网后前进几步，先不要跨过第一根倒在路上的树干。向右手边紫色的植物走去，在一辆破车的座椅上可以找到，这也是游戏最后一个收集内容。



# 网战要素详解

## 网战须知

主菜单中的“派别对抗”就是多人网战模式，本作的多人模式以团队对抗的形式进行，最大支持 4 对 4 同场搏杀。多人模式与故事模式的世界观之间有一定联系，使得单机与网战部分增添了几分互动。其中还加入了一些经营元素和任务事件，当然也少不了相应的角色成长要素。本作的网战模式对抗激烈刺激，也不乏欢乐的场面，绝对有种让神作更神的锦上添花的感觉。下面会对各系统点进行解说，同时与各位分享一下网战中的实用技巧与心得。

## 阵营概念

进入多人模式之后，玩家首先要在“猎人”和“火萤”这两大阵营之间选择一个，之后就会进入该阵营的路线。比如玩家选择了猎人，以后在加入任何一场游戏的时候都会扮演猎人一方，直至完成“猎人旅程”之前都不能更换阵营。所谓完成某个阵营的旅程，指的是撑过 12 周，每一周要打 7 场比赛，每场比赛过后就算是经过了一天，输和赢都没有影响。两个阵营只有装束上的区别，能力、装备都是一样的，不存在不公平的情况。

玩家选择了阵营后，会成为自己所属阵营的小头目，带着自己的小队出发，一开始小队内只有少量人口，他们的身体状况都是健康的，暂时没有饥饿或者生病的状况。这些人口不需要玩家刻意去管理，玩家要想养活这些人并增加人口数量的方法很简单，只需要不断战斗来获取补给品，每次获得的补给品够多的话人口数量就会相应增长，越往后人口越多，消耗也就越大，想要维持住就需要玩家在战斗中有出色的表现。如果表现不佳，没有取得足够数量的补给品，那么就会出现饥饿和生病的人，甚至有人死亡。

人口增加会有一些奖励，但是增长缓慢或是减少并不会有什么实质性的处罚，所以除了要小心会导致我方人口全灭的任务之外，并不需要过分在意。另外，人口增减变化并不参照真实时间，只会在一场比赛结束后的结算画面反映出来，因此不用担心隔上几天再打人口就有损失。



## 技能成长

玩家获得的补给品总量可以理解为经验值，获得一定数量的经验值，就可以解锁武器和技能，玩家可以自由选择已解锁的技能和武器进行装备。由于武器特性与故事模式差不多，这里就不细说了，惟一要注意的是弓箭和带消音器的武器在射击后都不会让玩家显示在雷达上。为了战斗的平衡性，武器和技能的装备有技能点数限制，技能点就好比一些游戏中的负重概念，玩家装备的武器、配件、技能等加起来必须在这个点数限制之内。技能点的初始值是 8 点，当经验值得到 75、525、1650、3825、7500 时会各增加 1 点，最大值为 13 点。而且 7500 是经验值的上限，在此之后不会再解锁任何武器或技能。

部分技能的装备影响到一些任务的完成，具体关于技能的详细数据会在下表中列出。最后还要提一下的是，装备整理的位置还有一项叫做可购买的武器，这个位置是留给强力武器的，装备上去并不能直接用，而需要在游戏中花零件购买，如果你根本就不想浪费零件，可以把这一项空出来，把点数留给其他技能或枪械配件。

| 技能名称 | 消耗点数 | 所需经验值 | 技能作用 |
|---|---|---|---|
| 潜行训练1 | 2点 | — | 每次重生可获得一把弹簧刀。 |
| 潜行训练2 | 4点 | 700 | 蹲下移动时不会被敌人的聆听模式察觉，每次重生都拥有弹簧刀。 |
| 潜行训练3 | 5点 | 6325 | 不会被锁定，蹲下移动时不会被敌人的聆听模式察觉，且重生拥有弹簧刀。 |
| 工匠1 | 2点 | — | 制作速度增加75%。 |
| 工匠2 | 4点 | 700 | 制作速度增加75%，且每制作3个道具可获得一个礼物盒，装备礼物盒即可将它送给队友（按↑），队友会收到随机道具。 |
| 工匠3 | 5点 | 5250 | 制作速度增加75%，且每制作2个道具可获得一个礼物盒，给予队友后，队友可以获得随机道具。 |
| 炸弹专家1 | 1点 | 25 | 爆炸范围增加25%。 |
| 炸弹专家2 | 2点 | 2275 | 爆炸范围增加50%。 |
| 急救训练1 | 2点 | 25 | 使用急救箱的速度增加75%。 |
| 急救训练2 | 4点 | 1125 | 使用急救箱的速度增加75%，且可治疗受伤的队友，靠近受伤队友按×键治疗。 |
| 急救训练3 | 6点 | 4275 | 使用急救箱的速度增加75%，且可治疗受伤的队友，治疗时回复速度翻倍。 |
| 鹰眼1 | 2点 | 25 | 锁定持续时间延长3秒，瞄准敌人按下R3锁定。 |
| 鹰眼2 | 3点 | 375 | 锁定持续时间延长3秒，且被锁定的敌人会发光。 |
| 鹰眼3 | 4点 | 3400 | 锁定持续时间延长3秒，被锁定的敌人会发光，目标附近的敌人也会被锁定。 |
| 马拉松跑者1 | 1点 | — | 冲刺时间增加15%，冲刺后的恢复速度加快15%。 |
| 马拉松跑者2 | 3点 | 250 | 冲刺时间增加30%，冲刺后的恢复速度加快30%。 |
| 手枪自动缩放1 | 1点 | — | 用9mm或左轮手枪瞄准时会慢慢缩放。 |
| 手枪自动缩放2 | 2点 | 150 | 增加9mm或左轮手枪的缩放度。 |
| 医者1 | 1点 | — | 拯救倒下队友的速度增加30%，给予的体力增加20点。 |
| 医者2 | 3点 | 1375 | 拯救倒下队友的速度增加45%，给予的体力增加25点，并可多获得25%的零件。 |
| 医者3 | 4点 | 2625 | 拯救倒下队友的速度增加55%，给予的体力增加30点，并可多获得50%的零件。 |
| 尖耳朵1 | 2点 | 250 | 聆听模式的恢复速度增加10%，聆听模式的持续时间延长10%。 |
| 尖耳朵2 | 3点 | 3000 | 更快进入聆听模式，聆听模式恢复速度增加20%，聆听模式的持续时间延长20%。 |
| 神射手1 | 2点 | — | 精确瞄准的晃动减少25%，发射失准度减少20%。 |
| 神射手2 | 4点 | 900 | 精确瞄准的晃动减少37%，发射失准度减少35%，每次完成爆头射击可获得15点体力。 |
| 神射手3 | 5点 | 4750 | 精确瞄准的晃动减少50%，发射失准度减少65%，每次完成爆头射击可获得25点体力。 |
| 战略家1 | 2点 | — | 知道自己被锁定。 |
| 战略家2 | 4点 | 2275 | 知道自己被锁定，可在雷达上看到附近的敌人。 |
| 战略家3 | 5点 | 5775 | 知道自己被锁定，可在雷达上看到附近的敌人，可选择在队友附近重生，可提早几秒重生。 |
| 格斗家1 | 2点 | 150 | 制作改造武器的时间减半且攻击力增加。 |
| 格斗家2 | 3点 | 1950 | 制作改造武器的时间减半且攻击力增加，每次肉搏攻击可恢复10点体力。 |
| 收藏家1 | 3点 | 375 | 获得的零件数目增加10%。 |
| 收藏家2 | 5点 | 4275 | 获得的零件数目增加20% |

# 事件与任务

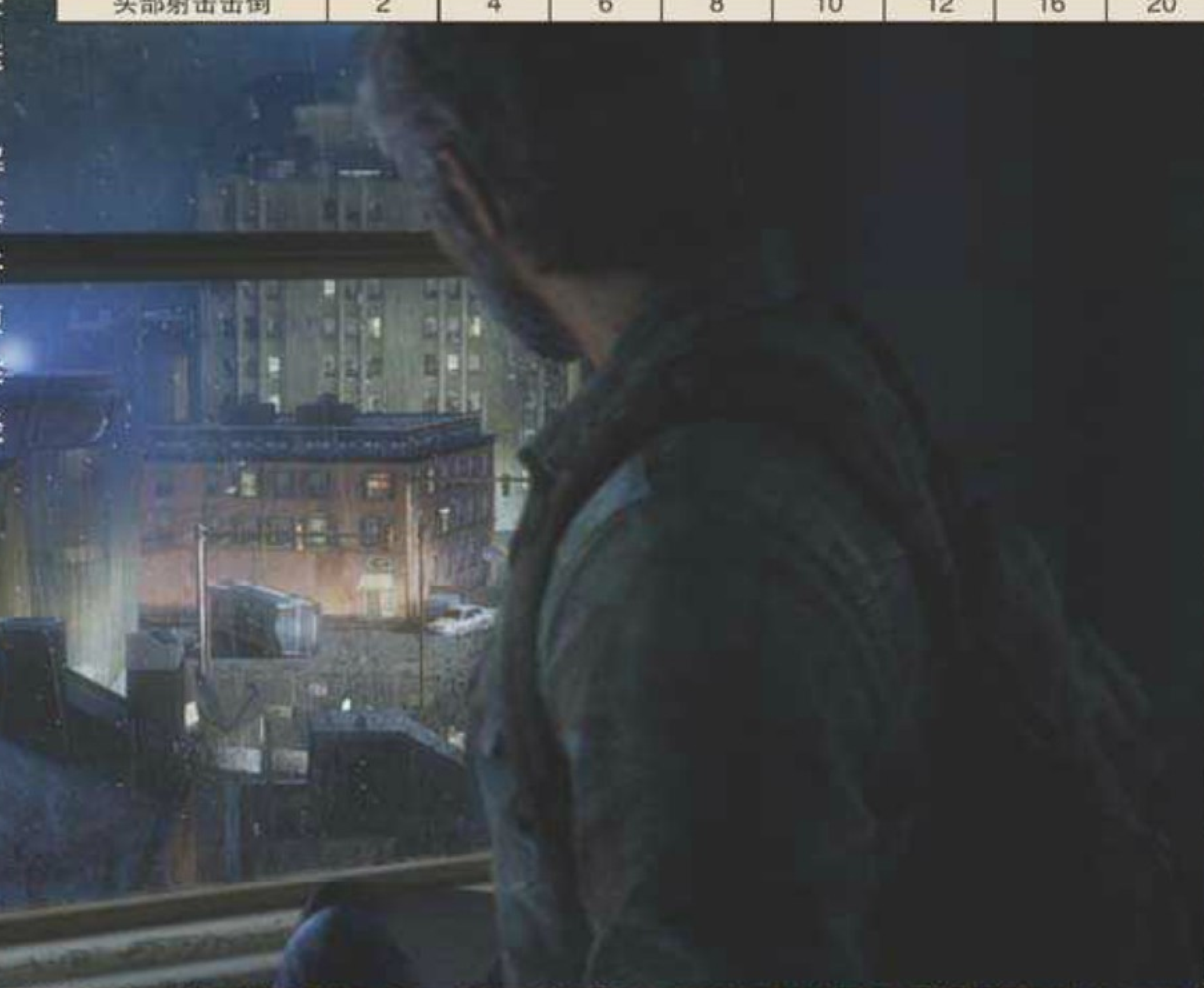
在玩家进行多人游戏的过程中，会发生一些随机的事件，这些事件分为七种：掠夺者袭击、人质挟持、发现友好幸存者、拯救同伴、疾病肆虐（两种）和敌对阵营的攻击。这些事件基本上会在12周过程的指定时间内发生，事件发生后玩家的阵营会受到一定程度的影响，比如人口减少、人口增加等。其中敌对阵营的攻击最为致命，如果没能应对好甚至有阵营人口全灭的可能！全灭的后果是前功尽弃，重新回到第一周第一天，那损失可就大了。

与事件相联系的是任务系统，事件发生时，玩家可以在任务列表中挑选一个任务来完成，限定时间为三天（也就是三场比赛），只要按要求完成任务就能扩大正面影响，控制负面影响。任务的数量比较多，每个任务都会划分不同的档次，以“发现友好生还者”事件发生时选择“击倒敌人”这个任务为例，玩家如果击倒敌人的数量达到基本标准，就会有一定数量的幸存者加入，之后超额完成任务还有两个档次，玩家在三场比赛中累计全部完成这些要求，就能获得额外的幸存者加入。

为了避免玩家只选择自己觉得容易或者顺手的任务，每个任务会有8个级别的数量要求，越往后要求越高，一旦全部完成，就只能选其他的任务。而且完成低级别的任务之后选择同一个任务时只能从更高级别开始，还是以“击倒敌人”为例，8级的要求是杀45人，平均一场杀15人！由于是4对4的比赛，这就非常非常困难了，因此还是要从更有把握的低级别任务着手，以保安全。需要特别注意的是，部分任务的完成需要装备相应等级的技能，比如治疗队友，需要装备“急救训练2”，之后在比赛中才会出现治疗队友的提示（拿上急救包靠近队友按×键），制造礼物道具的任务至少要装备“工匠2”才会有送礼选项。

完成一个阵营的旅程后，已解锁的武器、技能、服装、经验值等都会继承下来，惟有人口会重新开始计算，而任务等级也会全部复原至1级，所以不用担心打另一个阵营的旅程时会出现容易的任务已经都做完了的窘境。

| 任务名称 | 等级1 | 等级2 | 等级3 | 等级4 | 等级5 | 等级6 | 等级7 | 等级8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 击倒敌人 | 3 | 6 | 9 | 15 | 20 | 25 | 35 | 45 |
| 处决 | 2 | 4 | 7 | 12 | 15 | 20 | 30 | 35 |
| 特殊处决 | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 16 | 20 |
| 复苏 | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 15 | 20 | 25 |
| 治疗队友 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 |
| 汽油弹处决 | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 16 | 20 |
| 炸弹击倒 | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 16 | 20 |
| 制造礼物道具 | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 16 | 20 |
| 锁定敌人 | 7 | 14 | 21 | 28 | 35 | 42 | 48 | 56 |
| 肉搏战击倒 | 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 18 | 25 | 30 |
| 弹簧刀处决 | 1 | 2 | 3 | 5 | 7 | 9 | 12 | 15 |
| 9mm手枪击倒 | 3 | 6 | 9 | 15 | 20 | 25 | 35 | 45 |
| 左轮手枪击倒 | 3 | 6 | 9 | 15 | 20 | 25 | 35 | 45 |
| 短枪击倒 | 3 | 6 | 9 | 15 | 20 | 25 | 35 | 45 |
| 猎枪击倒 | 3 | 6 | 9 | 15 | 20 | 25 | 35 | 45 |
| 半自动步枪击倒 | 3 | 6 | 9 | 15 | 20 | 25 | 35 | 45 |
| 3发点射来福枪击倒 | 3 | 6 | 9 | 15 | 20 | 25 | 35 | 45 |
| 弓箭击倒 | 3 | 6 | 9 | 15 | 20 | 25 | 35 | 45 |
| 远距离击倒 | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 16 | 20 | 24 |
| 头部射击击倒 | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 16 | 20 |



# 商店与单次助力器

本作的购买系统比较简洁，商店只有在每场比赛的途中才有机会进入，找个安静的角落放下背包即可进入，或者重生的时候也行。在商店内买东西用的是零件，除了在补给箱里可以获得零件之外，完成特定的行动均可以取得相应数量的零件，详见下表。商店中出售的东西绝大部分是对枪械的各种强化，但只是本场比赛中有效。还可以给自己购买一套防弹衣和头盔，除了增加防御力之外，也不容易被致命攻击一下秒杀。如果在战斗中能合理利用这些强化，能够在战斗中占很大的便宜。在比赛中获得的零件，请放心大胆地使用，因为在比赛结束后，所有获得的零件（包括商店里花掉的）都会转换成补给品，有点儿不用白不用的意思。

获得零件对应表

| 行动 | 补给争夺 | 生存战 |
|---|---|---|
| 复苏同伴 | 100 | 100 |
| 治疗同伴 | 20 | 20 |
| 赠送礼物 | 100 | 100 |
| 处决 | 50 | 50 |
| 特殊处决 | 75 | 75 |
| 制作道具 | 15 | 15 |
| 锁定的敌人死亡 | 25 | 25 |
| 复仇 | 50 | 50 |
| 比赛胜利 | 1250 | 1250 |
| 比赛失败 | 750 | 200 |
| 赢一回合 | — | 425 |
| 输一回合 | — | 250 |
| 最后生还者 | 500 | 200 |
| 自杀 | 100 | 100 |
| 击倒敌人 | 100 | 100 |
| 远距离杀敌 | 30 | 30 |
| 杀敌助攻 | 50 | 50 |
| 爆头 | 30 | 30 |
| 汽油弹杀敌 | 25 | 25 |
| 炸弹杀敌 | 25 | 25 |
| 弹簧刀杀敌 | 75 | 75 |

单次助力器可以理解为一次性使用的强化道具，一场比赛只能用一个，仅对本场比赛有效果。其效果比较多样，例如初始弹药数翻倍、初始枪械强化、商店价格减价、获得零件数量增加等等。单次助力器无法直接购买，获得方法有两种，一是扩大本阵营的人口数量，另一个是完成任务。每次在比赛开始前选择装备的时候可以选择是否使用单次助力器，例如在需要完成任务的场合，可以适当使用助力道具。

# 聆听与冲刺

习惯了故事模式生还者以上难度对聆听模式的“屏蔽”，刚转到网战的时候还真有点想不起聆听模式来，其实聆听在多人模式中十分重要，只是在网战模式中聆听的有效范围并不大。由于枪械、道具性能以及场景构造的关系，在与敌人近距离接触前，如果能够提前了解敌人所处的大概位置以及脸朝哪个方向，就占有一定的优势。聆听模式开启后只能维持一段时间，之后效果会消失，经冷却时间后才能再次使用，技能“尖耳朵”可以强化聆听能力。聆听模式只能“探测”出正在移动的敌人，如果有人躲着不动是“听”不出来的。

故事模式按着L1键的奔跑在网战中改为了冲刺，同样只能维持数秒，同样有冷却时间，技能“马拉松跑者”可对冲刺能力进化强化。相较之下，冲刺的实用度很高，比如你比对手先两秒跑到补给点或是有利地形处，就会占据主动。只是要注意，冲刺时会把自己暴露在雷达上，如果对方有狙击能力强的队员，那自己很可能变成活动靶。

# 濒死、处决、复苏

网战中除了被汽油弹或喷火器烧死的情况外，被其他种类的攻击将体力减至0时并不会马上死亡，而是进入濒死状态，这个状态不能攻击，只能在地上缓慢爬行，如果再次被对手攻击就会真正死亡。

将濒死状态的对手打死的行动称之为处决，会有额外加分。濒死状态一般可以承受两次中等威力的攻击或一次大威力攻击，比如左轮枪要打两枪，猎枪一枪就解决了。接近濒死的敌人会有三角键的QTE提示，进行特殊处决。特殊处决的动作残忍解气，动作会根据玩家手中的武器不同而变化，特殊处决有额外加分，但更多的是羞辱对手的成分，只是处决动作很长，而且过程中并不无敌，也不能取消，要是被人偷袭就得不偿失了。

复苏是指玩家在濒死状态时，同伴在身边按住三角键解救，只要把复苏槽蓄满，濒死的玩家就可以复活，多个同伴一起解救时，复苏速度也会加快。复苏同伴会有额外加分，但是如果中途受到攻击就会被打断，要特别小心附近是否有对手埋伏。

# 道具制作

故事模式中的道具制作在多人模式中依旧沿用，素材种类、组合规则都是一样的。游戏的每张地图都有几个固定的补给点，补给点的盒子里能搜出一些素材，而且人人有份。每个人打开盒子之后道具都是单独的，不会被别人给抢走，相对公平，每隔一段时间，箱子会刷新。有时玩家甚至能从盒子里直接开出合成完毕的汽油弹或者炸弹，不过这个一般都是在处于劣势的情况下才有可能会得到，比如自己成为“最后生还者”（全队最后一个幸存者）。制作出的道具在比赛中的常有左右战局的效果，只是用法上和故事模式会有所不同。

·汽油弹

算是最霸道的合成道具了，因为被汽油弹扔中基本上是直接秒杀，连濒死状态都不会进入。只有身上有防弹衣时才有可能免于一死，但防弹衣被破坏是肯定的。汽油弹不会烧到同伴，但是会把自己烧死，在与敌人距离非常近时使用有可能同归于尽。

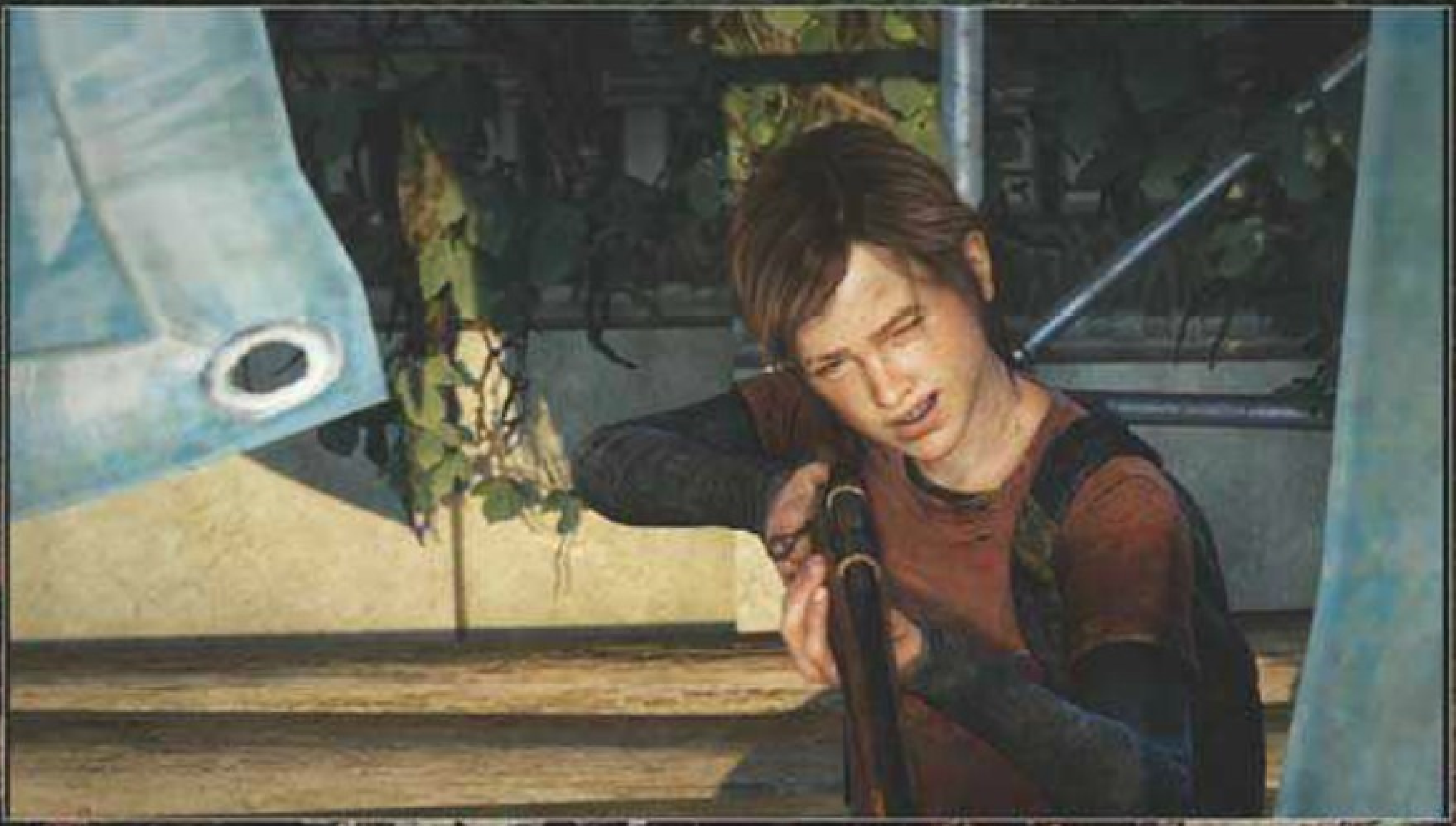
·炸弹

炸弹的威力也可以直接将敌人炸成濒死状态，但用法和单机模式不太一样，扔出去后过两秒就会直接爆炸，与一般的手榴弹的效果相同；直接按R2键会原地设置炸弹，效果和地雷相似，敌人接近时会自动爆炸，自己和同伴接近时没有影响。扔出和设置的炸弹都不能回收。

·烟雾弹

烟雾弹基本上不具备攻击力，但是可以把濒死的敌人炸死。一般的敌人在爆炸范围内会被呛到，有两三秒完全动不了，此时如果玩家手中有弹簧刀是可以直接冲上去将其秒杀的。（这也是网战中弹簧刀最常用的方法，因为游戏是第三人称的，身后可见，能暗杀对手机会非常少）但因为对手硬直时间并不算





长，所以距离太远的话不容易成功。烟雾内的能见度非常差，不仅对敌人有影响，对自己和同伴也有负面影响，所以烟雾弹就实用性而言，和单机模式一样不算太高。

· 强化肉搏武器

由于弹簧刀在网战中的实用度有所下降，制作素材用于强化肉搏武器就变成了最好的选择。因为肉搏武器强化后是无视对方血量以及是否穿有防弹衣，一下直接打成濒死状态，十分霸道。而且判定也比想像中的大，有时隔开对手两个身位，一下抡过去，对手就像被吸过来了一样，应声倒地。在近距离的战斗中，有强化肉搏武器的一方太占优势了。

## 模式介绍

### 补给争夺

游戏和取得白金奖杯相关的主要有两种网战模式，“补给争夺”相当于一般对抗游戏中基本的“死亡竞赛”，猎人和火萤两个阵营打4对4的组队战，死亡的玩家在几秒或十几秒后可以持续复活，直到小队的重生点数被消耗完毕，就会进入突然死亡。重生点数消耗完毕的小队再有队员死亡的话将无法复活，只能观战，活到最后的小队获胜。如果玩家刚好处在任务阶段，建议选择这个模式，因为求生战模式不能复活，由于大家每局都只有一次生命，因此各方面任务数据的完成都会受到限制，所以通常情况下还是进行补给争夺来完成任务更划算。

### 求生战

这个模式是被划分成多个回合的生存战，还是猎人与火萤的4对4，但被杀死的玩家不能马上复活，需要等这一小局打完，活到最后的一方赢得这一小局的胜利。下一局开始后，所有已经挂掉的成员复活，相当于新一轮的生存战开始了，率先赢四局的小队获胜。两个模式都有时间限制，时间到时按生存人数的多少来论胜负，也可能出现平局的情况。总体来说，求生战每一场的耗时要多于补给争夺。



## 网战技巧

由于是重制版，所以很多玩家已经对游戏的网战部分了如指掌。如果你是初次接触本作的网战的话，那么意味着你要和很多老手同台竞争。网战的地形不算太复杂，打上几十场就很熟悉了，和地形、系统、规则都不熟悉的新手相比，自然占尽优势，新手一场打下来七八次死亡、杀人数0也实属正常，还可能遭到队友的责备甚至谩骂，挫败感可想而知。但只要不放弃，慢慢摸索总结，在艰难地获得第一场胜利之后，一切都可能柳暗花明，真正体验到网战的乐趣所在。万事开头难，推荐各位新兵先读一下以下的网战技巧，提前有个心理准备，这样的话应该能够少走不少弯路。

· 如果觉得搜人比较慢，可以换个时间点再打，比如说上午，老外和我们有时差，高峰时间段和我们相反。不过现在白天时搜到的人基本都是蹲点打法，晚上搜的话情况会好些。

· 搜索多人游戏的时候，可选择“没有军团”的比赛，这样才能减少进入“开黑店”的可能。

· 开场时与敌人之间一般离得比较远，迅速飞奔过去打开最近的两个补给盒拿素材，一般来说开两个就够合成道具了。

· 零件不要省，能花就花。优先购买防弹衣，可大大提升生存率。防弹衣不仅能抵挡一次爆头攻击，中了炸弹和汽油弹也有机会只是受点儿伤，相当于比别人多一条命，非常实用。

· 不要走地图中央，绝对九死一生，从两侧推进安全系数高很多。

· 尽量和队友一起行动，方便相互救助。如果落单，一旦遭遇两三个一组的敌人，还是走为上策，硬拼无异无自杀。因为除了汽油弹之外，其他攻击都只能把敌人击倒不能直接弄死，因此一人行动很难占到便宜。

· 队友倒下不要急着救，确认附近没有敌人才能上去救，救助途中有敌人出现马上停止救援，立刻躲避还击。

· 自己倒下之后赶紧往掩体后面爬，还要爬到那种尽量离敌人远，而且救援相对安全的位置，这样才能提升队友过来救你的几率。

· 把敌人击倒后，不要忙着上前处决，因为敌人一般都是成群出现的，最好是用枪把倒地的敌人点射杀死，除非是非常有把握的时候。

· 如果手里有炸弹或汽油弹，可以埋伏在濒死的敌人附近，等对方有人来救时扔一个过去，往往可以一石二鸟。

· 警惕中间区域的补给盒，这些盒子附近可能有敌人悄悄蹲在附近，你过去捡就会被打，不确定的时候可以虚晃一下，让沉不住气的敌人开枪。

· 在开战一分钟以上后就要警惕所有的补给盒附近、路口转角、门窗后面、楼梯旁边等容易产生视觉死角的地方有没有敌人安放的炸弹，从实战经验来看还是非常容易中招的。发现敌人安的炸弹就在较远距离开枪打爆。我方放置炸弹时，也是以这些地方为主，才能奏效。

· 扔汽油弹的时候出手要快，扔了就跑，在对方相互看到的情况下，瞄准时间过长造成的后果就是眼睁睁看着对方的汽油弹落到自己身上。

· 不要乱扔烟雾弹，因为浓烟对双方的影响是相互的，通常不会对我方有利。但是有一种用法是用烟雾弹先把敌人呛一下，然后马上扔出炸弹或汽油弹，由于敌人处于硬直状态，无法逃脱。

· 一旦捡到肉搏武器，能强化的一定要强化，对于那些水平一般的敌人，可以冲刺过去直接一下放倒，因为给对手的反应时间很短。

· 如果对方也背着强化的肉搏武器那就要长个心眼，因为如果你的网速不理想，很可能出现先出手但还是被对方击倒的情况。

· 对手手中有大威力武器，包括强化的肉搏武器时，远远地可以看到反光一闪，此时就不要太激进，因为很可能被对方一下放倒。

· 队友和多名敌人集中交火的时候，如果出现相持状态，可以考虑从另一侧绕过去打敌人后背。

· 玩家使用装备上消声器的武器或是弓箭时，即使开枪自己的位置也不会被显示在雷达上，合理利用这一点。

· 不能过分依赖聆听模式，因为你不动的时候别人有可能也没动。

· 会导致人口全灭的任务在12周里一共会发生5次，把简单的任务留给这几个重要时刻吧，例如击倒敌人、处决敌人、治疗队友、制作礼物道具等。

· 接下任务之后，要检查自己的技能是不是装备对了，千万不要忘记。如果选择了治疗队友的任务却忘记带上急救训练2，那简直就是欲哭无泪。

· 全灭任务至少要完成第一阶



段的要求，选任务时千万别选错了，选了自己不擅长的就麻烦大了。万一到了第三场比赛还没能完成第一阶段的任务，只能用拔网线的办法。这样天数不会经过，你可以继续刷。当然，这只是应急措施，不推荐使用。

数值要求非常低，一两周就可以达成。

（3）除此是人口全灭的任务，其他任务完成情况也都不用去管，无非是影响人口数量和助力器的取得，不会左右大局。

（4）最关键的省时方法就是第一场退一场，在正常打完一场比赛后，下一场比赛开始一会儿就主动退出，这样一来游戏中的时间还是会经过一天，相当于可以少打一场。不过负面效果是这一场比赛获得的补给品是0，一下子会造成约三分之一的人口饥饿，三分之一的人口生病，这就需要玩家在下一场比赛中有过得去的表现，把局面扭转过来。

（5）水平够高的同学甚至可以打一场退两场，那10小时之内完成一个旅程也是有可能的。

这个方法说起来容易，但实际上是存在风险的，并不适合玩家在一开始就马上使用，因为新手玩家的经验和水平还不过硬，解锁的武器技能也少，很难保证在退一场之后能有上佳表现，让小队摆脱饥饿和生病状态，要是玩儿脱了导致全灭可就太糟糕了。至少也应该在熟悉了系统且有了一些实战经验之后再采用这种省时方法。接下来推荐一种比较省心的战术，可以让玩家即便战斗水平一般，无法大量杀敌，也能确保每场的得分不低，刚好可以和打一退一的省时方法结合，而且游戏乐趣方面也还可以，并不无聊，那就是送礼战术。

## 最速旅程心得

由于完成一个阵营的旅程需要打84场比赛，以每场15分钟计算，那么至少需要21个小时！其中还不算搜人的时间，以正常方法完成两个阵营的旅程，应该不会少于45小时。如果玩家本身的游戏时间不是很多，又不想放过如此神作的白金奖杯，那么还是可以利用一些方法来明显缩短游戏时间的，控制在30小时之内没有问题。只是使用这种方法会损失一定的游戏乐趣，同时对于队友来说也不太厚道，请玩家根据实际情况自行选择。

（1）在赢一场生存战模式之后，全程都打补给争夺，因为补给争夺的平均耗时远低于生存战，做任务也相对容易。

（2）不要在意人口数量，最好能经常控制在50人以下，人少好养活。而且奖杯也只要求40人，这个

### 送礼战术

所谓送礼战术是以制作道具，生成礼物，再将礼物送给队员为核心的战术，需要的技能有“工匠”、“马拉松跑者”和“收藏家”，工匠至少要装2级，到3级能发挥最大效用。另外两个技能视玩家技能点数进行分配。由于没有多余的点数花在武器方面，所以武器只装备不耗点数但平衡性较高的左轮手枪。分析一下这个战术的特点：

（1）工匠2每制作三个道具会额外多出一个礼盒，工匠3每制作两个道具多一个礼盒，手持礼盒在同伴附近按十字键↑就能把礼物送给同伴，礼物为一个随机道具，同时会得到100个零件的加分，和杀一个敌人的得分相同。注意，礼盒最多同时携带三个，基本上一有就马上送。只有制作足够数量的道具，送更多的礼物，才能获得更多分数。因此，制作道具的大原则是能做什么就叫什么，素材消耗多的尽量不做。

（2）装备马拉松跑者是让玩家在移动速度方面占据优势，可以满场飞奔去开补给盒，增加制作道具的机会，同时在手里有礼盒的时候也能尽快跑到同伴身边送礼。这种打法会把自己变成强力支援型角色，送出的礼物如果是炸弹或者汽油弹，会大大增加同伴的战力。就算是医药箱，有时也能雪中送碳。

（3）收藏家1的效果是增加10%的零件获得数量，到收藏家2就变成了20%，我们计算一下，做两个道具有30个零件的加分，送一个礼有100点，20%加成就变成了156个零件。基本上只要送两次礼外加杀一个敌人，就能买得起一件防弹衣了。送礼打法通常能让玩家在一场比赛中买上好几次防弹衣，有防弹衣加护，生存率会明显提高，与对手单挑时也经常能活下来，这样一来得分和杀敌机会更多，更容易进入良性循环。

（4）虽说手里只有一把左轮手枪，但就威力和稳定性来说还是可以的，配合制作出的道具和冲刺、零件加成方面的优势，打起来也未必会吃亏。在有富余的零件时可以购买手枪升级或增加些弹药。重点场次的战斗也可以用单次助力器把手枪先升上一级。

（5）由于送礼战术的灵活性高，打熟了之后，一场比赛下来送出十个以上的礼物都有可能，所以把“制造礼物道具”当成应对全灭任务的主要手段是比较合适的，这样一来全灭压力也会小很多。



# 奖杯攻略

| 奖杯总数 | 50 | 铜杯 | 22 | 银杯 | 18 | 金杯 | 9 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 6/10 |
| 白金所需时间 | 60小时左右 |
| 在线奖杯 | 4（白金所需） |
| 最少通关次数 | 单机2～3次，多人2次 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG或事故 | 无（目前没有发现PS3版出现过的不跳杯BUG） |
| 其他需要 | 无 |

本作包含了PS3版所有内容的奖杯，总共分为五个部分。玩家按照上述攻略完成绝地模式后能将其他难度奖杯同时解锁，不过完成度是分开计算的。游戏奖杯的难度不算低，主要是因为有了难度相关的限制，好在绝地难度并没有计算在白金奖杯的获得条件内，不然又要进一步加大游戏的白金困难程度。本作在奖杯的设置上与大部分游戏背道而驰，除了通关奖杯外根本看不到任何流程奖杯，所以如果没有可以完成收集等相关要素的话，通关一次只能获得一到两个奖杯。单机部分的奖杯即便利用难度BUG也至少要通关两次才能获得，其中最为耗时的就是全武器升满级的奖杯。网战部分有两个阵营通关奖杯，想要全部获得也得将近三十小时，好在网战部分难度不如单机，只不过需要花时间取得。



## 白金路线

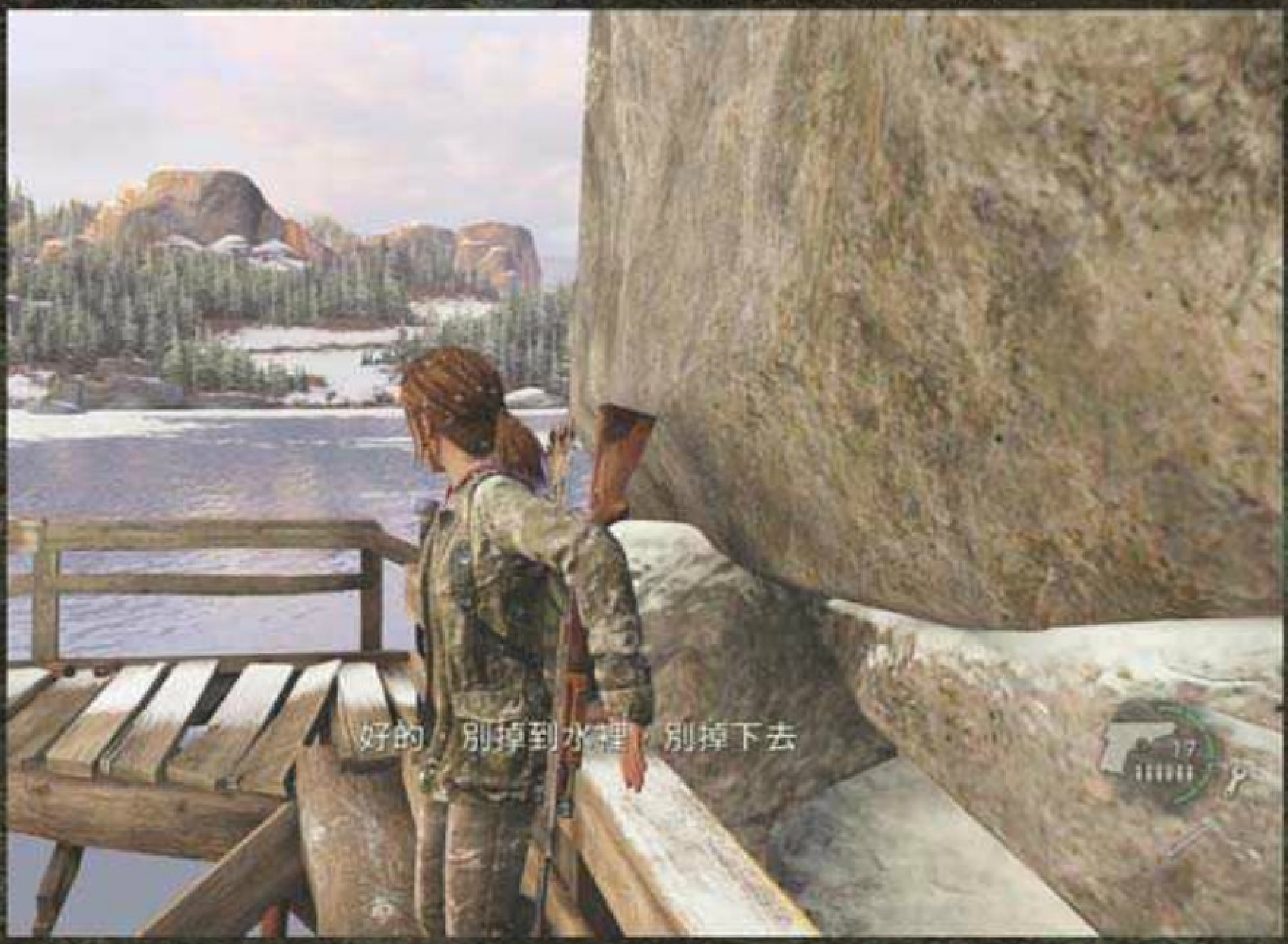
本作在白金方法上与之前PS3版相同，难度BUG以及无限弹簧刀大法也都良心地保留下来。由于单人和网战部分是完全分离的两个模式，所以完成时没有固定的顺序。当然如果没有打过之前PS3版的玩家还是建议先从单机部分玩起，毕竟在欣赏本作优秀的剧情之余可以熟悉游戏的战斗等操作，避免进入网战部分被碾压，但从目前网战内的战况来看，越来越多的玩家选择蹲点外加狙击枪和弓箭等的保守打法，这也使得网战的乐趣有所降低。不过如果目标只是完成网战部分奖杯的话，其实这些和我们关系都不大，下面为玩家们规划出比较合理的白金路线供各位参考：

1. 首先选择简单难度通关，利用收集攻略将全部要素集齐。一周目进行收集的好处有两个，第一就是由于游戏难度较低，玩家可以将对付敌人的精力分出来留给收集。第二就是在完成收集的过程中能够顺手拿到升级工具，帮助乔尔更好地进行战斗。收集虽然会降低游戏的流畅度，但为了之后的白金之路你会发现这一切都是值得的。

2. 生存者＋难度通关，如果想进行绝地难度模式的话可以直接跳过生存者难度。利用难度BUG直接二周目开启生存者＋，继承了一周目简单难度的角色能力和武器等级等要素后能够令难度降低不少。一周目如果漏了某些收集可以在这次通关过程中补齐。如果是以绝地难度完成的话，所有难度相关的奖杯都会获得，只考虑白金的话通关生存者＋即可。

3. 继续选择简单＋难度进行游戏，因为按照上面两种方法进行游戏前两周目通关的话。那么"不管怎样都撑过来了"和"情况紧急"这两个奖杯，由于补给不够是无法取得的，所以要通过三周目继续完成升级相关奖杯。而且对升级武器这个奖杯的取得方式上有个小窍门，由于本作的武器是要完成相应的章节之后才能开启，所以在前两次通关过程中如果没有特别要求，那么尽量先升级游戏中后期才能出现的武器，比如喷火器和强力手枪这些，这样在进行三周目的时候能少打一些章节。

4. 单机部分完成后进入多人模式，虽然是网战部分，但同样存在通关的概念。具体可以参考网战部分的攻略，由于网战部分必须要完成两次通关才能拿到奖杯，所以本作要想获得白金，60小时左右的游戏时间是比较正常的。




## 最后生还者部分

### 不能平白浪费（白金）
**取得条件：** 取得除此之外的所有奖杯。

### 寻找光明（银杯）
**取得条件：** 找到所有火萤坠饰（收集内容）。
**奖杯说明：** 类似项链吊坠的物品，大多数情况会挂在树干或者路灯上，要用枪打落地面后再进行收集。

### 排除万难，死里逃生（铜杯）
**取得条件：** 找收集所有漫画（收集内容）。

### 东西就摆在那里（银杯）
**取得条件：** 找到所有遗留物（收集内容）。
**奖杯说明：** 数量最多的收集品，种类也是丰富多样。小到死者留下的遗书，大到墙上的海报和地图都属于遗留物的范畴。

### 我拿到这个了（铜杯）
**取得条件：** 找到所有训练手册（收集内容）。
**奖杯说明：** 训练手册能够提升乔尔的能力，减轻玩家在战斗过程中的负担。

### 搜刮者（金杯）
**取得条件：** 找到所有收藏品（收集内容）。
**奖杯说明：** 收藏品的内容包括遗留物、对话、训练手册、漫画、笑话、工具等级、火萤垂饰、密室。部分物品和对话错过后只能在下一周目查缺补漏，所以完成的过程中最好严格按照流程攻略中的收集路线进行，避免增添不必要的麻烦。

### 做好准备（铜杯）
**取得条件：** 制作所有道具。
**奖杯说明：** 将列表中所有能合成的物品合成一次就能拿到奖杯。

### 开锁专家（铜杯）
**取得条件：** 打开所有需要弹簧刀打开的门。
**奖杯说明：** 密室的门需要利用弹簧刀才能打开，这个过程会消耗一把弹簧刀，不过密室里面的补给品也是非常丰厚的。

### 不管怎样都撑过来了（银杯）
**取得条件：** 用维他命完全强化乔尔。
**奖杯说明：** 一周目就能够强化乔尔大部分的能力，其实从整个通关过程来看，体力值可以放到较后面再进行强化，正常情况下二周目下拿到的维他命就能完全强化乔尔了。

**紧急情况** 金杯

**取得条件**：完全强化所有武器。

**奖杯说明**：单机部分耗时最长的奖杯，流程中的零件数过少是最大的问题。即使玩家前两周目都是用简单难度通关，能够拿到的零件数量也很难将全部武器升满，基本在第三次通关过程中就能取得该奖杯。

**我想多聊一下** 银杯

**取得条件**：进行全部非强制对话（收集内容）。

**奖杯说明**：最容易错过的收集要素，看见对话的提示后马上按下△键触发。

**笑话说完** 金杯

**取得条件**：熬过艾莉的全部笑话（收集内容）。

**奖杯说明**：充满乐趣的奖杯，注意在听艾莉讲笑话的过程中不要随便移动，等她完全说完后再前进。

**不论如何-简单** 铜杯

**取得条件**：以简单难度完成游戏。

**奖杯说明**：尽量在一周目时选择简单难度通关。

**不论如何-普通** 铜杯

**取得条件**：以普通难度完成游戏。

**不论如何-困难** 银杯

**取得条件**：以困难难度完成游戏。

**不论如何-生还者** 金杯

**取得条件**：以生还者难度完成游戏。

**最后生还者-简单+** 银杯

**取得条件**：以简单+难度完成游戏。

**奖杯说明**："+"号实际上就代表了游戏的二周目甚至多周目，能够继承之前通关获得的全部要素。

**最后生还者-普通+** 银杯

**取得条件**：以普通+难度完成游戏。

**最后生还者-困难+** 银杯

**取得条件**：以困难+难度完成游戏。

**最后生还者-生还者+** 金杯

**取得条件**：以生还者+难度完成游戏。

**基本技巧** 铜杯

**取得条件**：在寻找比赛中赢得一场补给争夺和求生战的胜利。

**人口增长** 铜杯

**取得条件**：在派别战中将阵营扩大到40人。

**火萤** 金杯

**取得条件**：完成火萤旅程。

**猎人** 金杯

**取得条件**：完成猎人旅程。

## 遗弃(Left Behind)

**别走-简单** 铜杯

**取得条件**：以简单难度完成Left Behind。

**别走-生还者** 银杯

**取得条件**：以生还者难度完成Left Behind。

**别走-普通** 铜杯

**取得条件**：以普通难度完成Left Behind。

**最好的朋友** 铜杯

**取得条件**：找出所有Left Behind的选择性对话。

**别走-困难** 铜杯

**取得条件**：以困难难度完成Left Behind。

**搜刮一空** 铜杯

**取得条件**：找到所有Left Behind的收藏品。

**人无完人** 铜杯

**取得条件**：游玩Jak X Combat Racing。

**超高手** 铜杯

**取得条件**：在水枪战中获胜。

**刀锋天使** 铜杯

**取得条件**：以毫发无伤的状态打败黑牙。

**丢砖头高手** 铜杯

**取得条件**：在丢砖头竞赛中获胜。

## 收复之地

**码头** 银杯

**取得条件**：在码头完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决。

**收复失地的补给争夺者** 铜杯

**取得条件**：在码头、议会、水塔或煤矿完成一场补给争夺的比赛。

**议会** 银杯

**取得条件**：在议会完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决。

**收复失地的求生者** 铜杯

**取得条件**：在码头、议会、水塔或煤矿完成一场求生战。

**煤矿** 银杯

**取得条件**：在煤矿完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决。

**收复失地的盘问者** 铜杯

**取得条件**：在码头、议会、水塔或煤矿完成一场盘问的比赛。

**水塔** 银杯

**取得条件**：在水塔完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决。

## 荒废之地

**书店** 银杯

**取得条件**：在书店完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决。

**郊区** 银杯

**取得条件**：在郊区完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决。

**公车站** 银杯

**取得条件**：在公车站完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决。

**被遗弃的补给争夺者** 铜杯

**取得条件**：在书店、家乡、郊区或公车站完成一场补给争夺的比赛。

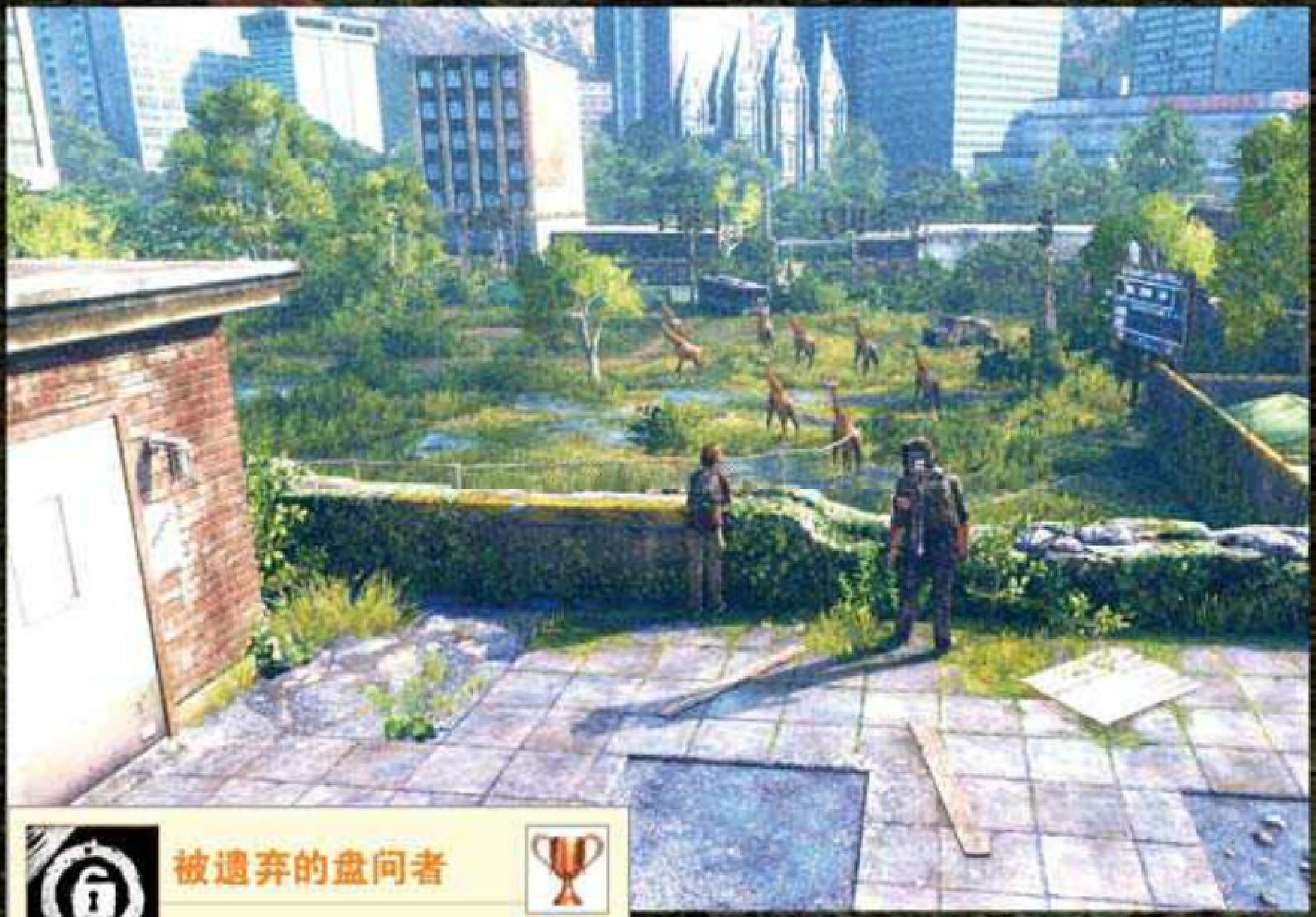
**家乡** 银杯

**取得条件**：在家乡完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决。

**被遗弃的生还者** 铜杯

**取得条件**：在书店、家乡、郊区或公车站完成一场求生战。





**被遗弃的盘问者** 铜杯

**取得条件**：在书店、家乡、郊区或公车站完成一场盘问的比赛。

## 绝地模式

**完成绝地模式** 金杯

**取得条件**：完成绝地模式。

**完成绝地模式+** 金杯

**取得条件**：完成绝地模式+。




## 奖牌系统


本作的奖牌系统和《未知海域》系列"类似，玩家完成不同的条件后能够获得相应的奖牌，同时可以得到一定数量的金钱。这些钱可以用来买角色的衣服等要素，换装无疑是最能吸引玩家进行奖牌搜集的动力。换装过程只能在流程中完成，而且换衣服后游戏会自动退回里目前流程最近的存盘点。所以换装的最好时间就是每次刚进入游戏的时候，想要进行换装首要条件就是通关一次，而且大部分服装都有通关难度的硬性要求，所以想要观赏全部的私服秀，完成高难度的流程是必不可少的。

**奖牌列表**

| 奖牌 | 取得条件 | 金钱 | 对应奖杯 |
|---|---|---|---|
| 坠落的火萤 | 找到1个火萤垂饰 | 100 | – |
| 火萤小队 | 找到10个火萤垂饰 | 100 | – |
| 火萤民兵 | 找到20个火萤垂饰 | 100 | – |
| 寻找光明 | 找到所有火萤垂饰 | 250 | 银杯 |
| 丹尼拉史达 | 收集3本漫画 | 100 | – |
| 原始星芒的粉丝 | 收集7本漫画 | 100 | – |
| 排除万难，死里逃生 | 收集所有漫画 | 250 | 铜杯 |
| 收藏家 | 找到1个遗留物 | 100 | – |
| 怀旧 | 找到10个遗留物 | 100 | – |
| 搜遍每个角落 | 找到30个遗留物 | 100 | – |
| 东西就摆在那边 | 找到所有遗留物 | 250 | 银杯 |
| 自救 | 找到1本训练手册 | 100 | – |
| 读物 | 找到6本训练手册 | 100 | – |
| 我拿到这个了 | 找到所有训练手册 | 250 | 铜杯 |
| 搜刮者 | 找到所有收藏品 | 500 | 金杯 |
| 肉搏师傅 | 制作30个强化的肉搏武器 | 100 | – |
| 弹簧刀师傅 | 制作30把弹簧刀 | 100 | – |
| 急救箱师傅 | 制作30个急救箱 | 100 | – |
| 汽油弹师傅 | 制作30个汽油弹 | 100 | – |
| 铁钉炸弹师傅 | 制作30个铁钉炸弹 | 100 | – |
| 烟雾弹释放 | 制作30个烟雾弹 | 100 | – |
| 做好准备 | 制作所有种类的道具 | 100 | 铜杯 |
| 密室 | 用弹簧刀打开1道密室的门 | 100 | – |
| 破门而入 | 用弹簧刀打开5道密室的门 | 100 | – |
| 开锁专家 | 用弹簧刀打开所有密室的门 | 250 | 铜杯 |
| 补充维他命 | 强化一项技能 | 100 | – |
| 提升能力 | 完整强化一项技能 | 100 | – |
| 不管怎样都撑过来了 | 用维他命完全强化乔尔 | 250 | 银杯 |
| 情况紧急 | 完全强化所有武器 | 500 | 金杯 |
| 看招，混蛋！ | 使用砖头或瓶子打中10个敌人 | 100 | – |
| 小心！ | 使用砖头或瓶子打中30个敌人 | 100 | – |
| 贴身迎击 | 使用肉搏武器杀死50个敌人 | 100 | – |
| 不择手段 | 受用肉搏武器连续杀死5个敌人 | 100 | – |
| 汽油弹大师 | 使用汽油弹杀死50个敌人 | 100 | – |
| 汽油弹专家 | 使用一个汽油弹同时杀死3个敌人 | 250 | – |
| 炸弹大师 | 使用钉子炸弹杀死50个敌人 | 100 | – |
| 炸弹专家 | 使用一颗钉子炸弹同时杀死三个敌人 | 250 | – |
| 随手武器大师 | 使用强化的肉搏武器杀死50个敌人 | 100 | – |
| 随手武器专家 | 使用强化的肉搏武器连续杀死3个敌人 | 100 | – |
| 快速解决 | 使用弹簧刀杀死50个敌人 | 100 | – |
| 烟雾弹大师 | 杀死30个在烟雾中的敌人 | 100 | – |
| 赤手空拳 | 勒死20个敌人 | 100 | – |
| 更了解你 | 进行1段非强制的对话 | 100 | – |
| 闲聊 | 进行10段非强制的对话 | 100 | – |
| 联络感情 | 进行20段非强制的对话 | 100 | – |
| 我想多聊一下 | 进行全部非强制的对话 | 250 | 银杯 |
| 不是故意要搞笑 | 听完艾莉的一个笑话 | 100 | – |
| 不是故意要搞笑：第二集 | 听完艾莉的两个笑话 | 250 | – |
| 笑话说完 | 听完艾莉的全部笑话 | 500 | 金杯 |
| 放他下来 | 挟持敌人当肉盾时杀死10个敌人 | 100 | – |
| 挡箭牌 | 挟持同一个敌人当肉盾时杀死3个敌人 | 250 | – |
| 手稳心不慌 | 使用弓箭从30米外杀死敌人 | 250 | – |
| 弓箭专家 | 在隐秘状态下使用弓箭连续杀死5个敌人 | 250 | – |
| 来福枪大师 | 使用猎枪射击头部杀死30个敌人 | 250 | – |
| 喷火器专家 | 使用喷火器的一次喷射杀死5个敌人 | 250 | – |
| 霰弹枪专家 | 使用霰弹枪一次射杀3个敌人 | 250 | – |
| 不论如何–简单 | 以"简单"难度完成游戏 | 250 | 铜杯 |
| 不论如何–普通 | 以"普通"难度完成游戏 | 250 | 银杯 |
| 不论如何–困难 | 以"困难"难度完成游戏 | 500 | 银杯 |
| 不论如何–生还者 | 以"生还者"难度完成游戏 | 500 | 金杯 |
| 最后生还者–简单+ | 以"简单+"完成游戏 | 250 | 银杯 |
| 最后生还者–普通+ | 以"普通+"完成游戏 | 250 | 银杯 |
| 最后生还者–困难+ | 以"困难+"完成游戏 | 500 | 银杯 |
| 最后生还者–生还者+ | 以"生还者+"完成游戏 | 500 | 金杯 |
| 近身战 | 近距离杀死1个巨无霸 | 100 | – |
| 猎人反成猎物 | 从背后用潜行暗杀一个潜行者 | 100 | – |
| 个人空间 | 用弹簧刀杀死25个抓住你的循声者 | 100 | – |
| 基本技巧 | 在搜索的比赛中胜出一场补给争夺和求生战 | – | 铜杯 |
| 人口增长 | 在派别战斗中将阵营扩大到40人 | – | 铜杯 |
| 火萤 | 完成火萤旅程 | – | 金杯 |
| 猎人 | 完成猎人旅程 | – | 金杯 |

**服饰列表**

| 衣服 | 价格 | 需要完成难度 |
|---|---|---|
| 乔尔–褐色衬衫 | 250 | 任意 |
| 乔尔–短袖丹宁衬衫 | 250 | 任意 |
| 乔尔–长袖丹宁衬衫 | 500 | 普通 |
| 乔尔–灰色汗衫 | 250 | 普通 |
| 乔尔–金色格子衬衫 | 500 | 困难 |
| 乔尔–红色格子衬衫 | 500 | 困难 |
| 乔尔–紫色格子衬衫 | 1000 | 生还者 |
| 乔尔–露营背包 | 500 | 普通 |
| 乔尔–军队背包 | 1000 | 困难 |
| 艾莉–Naughty Dog上衣2 | 500 | 任意 |
| 艾莉–Naughty Dog上衣3 | 500 | 普通 |
| 艾莉–杰克与达斯特上衣 | 500 | 普通 |
| 艾莉–连帽外套 | 500 | 困难 |
| 艾莉–跳伞装 | 1000 | 生还者 |
| 艾莉–红色格子上衣 | 250 | 任意 |
| 艾莉–刀锋天使 | 500 | 困难 |
| 艾莉–达斯特背包 | 1000 | 生还者 |
| 艾莉–庞克背包 | 500 | 普通 |
| 艾莉–杰克护目镜 | 600 | 困难 |




革新的《古墓丽影》表现出色，贴心的提示设计、恰到好处的节奏和相对自由的探索模式，都成功地让经典的品牌焕发出新的活力，而年轻的劳拉在次世代高清版中更加贴近于原画设定，也变得更加美丽。游戏发售了中文版，在这里推荐给尚未尝试过原版的 PS4 玩家。

| 古墓丽影 终极收藏版 | Square Enix | 动作冒险 |
| --- | --- | --- |
| PS4 Tomb Raider: Definitive Edition | | 中文版 |
| 2014年1月28日 | 本地1人，在线4~8人 | 对应年龄：17岁以上 |
| 售价为270港币 | | |

文 初心者 协力 铃 & 纱迦 美编 NINA

# 系统解说

## 基本操作

| 按键 | 功能 |
| --- | --- |
| 左摇杆 | 人物移动 |
| 右摇杆 | 视角移动 |
| 十字键 | 切换武器；部分武器的瞄准状态下切换弹药类型或配件 |
| ×键 | 跳跃 |
| □键 | 调查、上弹、点火 |
| △键 | 近身攻击、终结技 |
| ○键 | 闪避、配合移动翻滚、灭火 |
| L1键 | 求生本能 |
| L2键 | 瞄准 |
| L3键 | 瞄准时换肩 |
| R1键 | 辅助射击方式（绳索等） |
| R2键 | 射击 |
| R3键 | 精确瞄准 |
| OPTIONS键 | 暂停菜单 |
| 触摸板 | 跳过过场动画、长按打开地图、任务及收集列表；划动缩放或切换界面 |

## 存档与通关

本作有3个存档位，而且经常会自动存档，失手重来的情况大多出现在不熟悉QTE的时候，除此之外存档点几乎会被无视。另外鉴于有玩家反映PS4版游戏存在坏档bug（要避免快速移动到“船难海滩”的营地），建议上传存档或者手动备份，以免发生意外。如果需要更换存档位置，可以来到营地，打开暂停菜单，选择更换存档位新建存档。

游戏通关后，选择“继续游戏”，可以继续已经通关的存档，完成收集。注意通关后敌人数量会变少，部分奖杯建议争取在初次流程中完成。

## 探险家指南

### 营地

本作中的“手动存档”、能力升级都可以在“营地”中进行，有营火标志的地方就是营地，分布在岛上各处，包括比较大的“基地营”（图标有帐篷），通常会有大箱子，用升级的撬斧打开能够拿到残料。另外在古墓等地当中也有小的营地，称为“日间营地”（图标只有火堆），只有解锁技能和升级装备的功能。当传送功能“快速移动”开放后，可以直接抵达大的基地营。

营地同时也是一个收集项目，但只要通关并进入所有古墓，就能全部开启。需要注意的是，在脱离战斗状态之前，营地都是不能使用的。




而PS4版自带的服装，也是在基地营中更换。

### 劳拉的技能

**求生本能**：从一开始劳拉就有的能力，通过开启求生本能，可以发现周围可互动的物件，会惊动援兵的敌人会显示为红色，便于解谜和战斗。在解锁了相应技能后，也能看到高亮的动物等等。任务目的地以及玩家在地图上做的标记，都会在求生本能的状态下以图标和光柱的形式明确指示方位，在本作中求生本能就相当于一种多功能的导航系统，要习惯性地运用好。

**技能解锁**：在劳拉冒险的途中，无论是杀敌、解谜、完成主线任务，还是探索古墓和收集，都会获得经验值。积累一定的经验值之后，画面右侧会显示劳拉获得了技能点。这时要回到营地，在技能界面中学习技能。当学习到前置技能（图标有锁链）以及足够数量的技能后，下一级的技能才会解锁。根据个人玩法喜好，玩家可以选择先增强战斗能力，或者增加战斗的经验值，又或者加快装备升级，从而降低冒险难度。其中推荐优先学会的技能是“制图术”、“诡技”、“闪避反击”以及增加经验值和残料的技能。




| 技能分类 | 技能名称 | 技能作用 |
| --- | --- | --- |
| 生还者升级 | 动物本能 | 使用求生本能时动物和食物会高亮显示 |
| | 求生专家 | 搜刮动物尸体和食物储藏处会获得额外经验值 |
| | 进阶搜掠 | 从木箱和其他来源获取额外残料 |
| | 捡骨者 | 搜刮动物尸体时获取残料 |
| | 取回箭矢 | 用弓箭杀死敌人和动物后，可取回尸体上的箭矢 |
| | 搜掠 | 搜刮敌人尸体时取得额外弹药 |
| | 攀爬者的灵敏度 | 强行落地时按下闪避键可减轻受到的伤害，也可加快攀爬速度 |
| | 定向越野 | 使用求生本能时，即使隔着墙壁，附近的收集品也会高亮显示 |
| | 制图术 | 所有分支古墓和藏宝图的位置都会显示在地图上 |
| 猎人升级 | 稳定射击 | 保持弓箭蓄力状态的时间延长两倍 |
| | 弹药容量 | 所有武器能携带的弹药总数上升 |
| | 携带能力升级 | 所有武器能携带的弹药总数达到最大 |
| | 熟练的杀手 | 爆头、终结技、暗杀杀敌会得到更多的经验值 |
| | 专精用弓 | 准星升级，增加弓箭专属的终结技并获得更多经验 |
| | 专精手枪 | 准星升级，增加手枪专属的终结技并获得更多经验 |
| | 专精步枪 | 增加步枪专属终结技并获得更多经验 |
| | 专精霰弹枪 | 增加霰弹枪专属终结技并获得更多经验 |
| 斗士升级 | 耐得住痛 | 死前能够承受较多伤害 |
| | 诡技 | 按下闪避键后，再迅速按下近身攻击键，可向敌人投掷土石 |
| | 斧头攻击 | 习得用攀爬斧进行近身攻击的能力 |
| | 专精用斧 | 能用攀爬斧发动终结技 |
| | 闪避反击 | 闪避敌人的攻击后，根据QTE提示射击敌人膝盖，从而发动终结技 |
| | 闪避杀敌 | 闪避敌人的攻击后，根据QTE提示直接杀死未戴头盔的敌人 |
| | 精通闪避杀敌 | 闪避杀敌的出现几率更高 |

### 劳拉的装备

本作中劳拉的装备有火把、弓箭、撬斧、手枪、步枪、霰弹枪等，在流程中都会取得。其中火把是最常用的，在解谜和获取残料等场合下都能发挥作用，流程中期还会入手打火石，这时可以不受场景的火种限制，随时都能点火。至于撬斧，在升级之后可以撬开大箱子以及爬山，学会了近身攻击的技能时，也能拿来当作武器。

**TIPS** | 在正式进入游戏前，建议在显示设置选项中开启字幕。

# 残料与装备升级

除了流程中自动获取的装备升级，在打开食物箱、搜刮尸体的时候，劳拉都能收集到残料，利用累积的残料可以将装备升级。升级过的装备不仅有更好的性能，部分还会添加新的攻击方式。

从装备升级界面可以看到，除了需要残料之外，升级装备还需要“部件”，但是所谓的部件只不过是残料累积过程中的一个阶段，只要残料数量足够，“部件”就会自动获得，并不需要到某个地方去寻找。因此想要快速升级装备的玩家，就要在技能中选择增加残料的项目来学习，而且要留心收集周围的箱子以及搜刮尸体。




## 收集品与藏宝图

按下触摸板，可以打开地图界面，同时看到当前任务列表和收集的完成情况。

收集品包括遗物、文献和定位秘宝，看到有放大镜提示的就是了。如果盲目地找的话会比较困难，尤其是定位秘宝，只会显示一点点闪光，求生本能是不会把它们高亮的，而部分收集品还上了锁，需要后期的道具装备才能进去拿到，所以我们建议在流程中只把顺道的拿到就好。在后期学习了技能“制图术”后，古墓和岛上的藏宝图位置都会标明，先找到并解开古墓谜题，之后依靠藏宝图的标记，回去各地收齐，会更加事半功倍。

拿到藏宝图后，按触控板开启大地图，会看见对应区域中所有收集品的具体位置。将导航设置到这些收集品上，求生本能就会显示其位置，蓝色的光柱非常显眼。另外，在寻找标记的收集品时，途中也许会经过其他收集品的位置，不妨经常打开地图确认一下位置，节省一点脚程。

拿到收集品的时候可以观察3D模型，留意画面左边，看到有放大镜标志的话，就可以旋转模型找到特别的情报，拿到额外的经验值。

# 关于古墓

跟以往的系列作品不太一样的是，本作的古墓都相当于分支任务，难度不高，也不是主线剧情中必须完成的内容。本攻略中会穿插这些古墓谜题的解法。

古墓的入口附近都会画有白色的奇形怪状的符号，当发现古墓入口的时候，玩家探索冒险的投入感会更加强烈，可以说是一个非常成功的设计。部分古墓需要主线剧情入手的道具才能进入，当玩家完成古墓中的谜题时，会打开一个巨大的金色宝箱，拿到里面的“藏宝图”，从而在当前区域的地图上标记出所有收集品的具体位置。

# 关于挑战

由于藏宝图和求生本能的存在，本作的收集并不算困难，但其中的“挑战”项目是隐藏的，只有当劳拉的某些行动碰巧触发了挑战的时候，挑战项目才会解锁并开始计算完成度。

每个区域中会有不超过2个挑战，挑战会在求生本能的状态下出现高亮提示，而挑战也跟奖杯有关。因此攻略最后会列出这些挑战的坐标位置和参考图，以便顺利完成。（打开地图时可以看到坐标）

# 战斗提示

游戏的难度随时都可以更改，而不同的难度主要体现在战斗之中。在困难难度下没有自动瞄准，劳拉能够连续承受的攻击次数更少，敌人的攻击频率也会更高。所以在战斗时劳拉要注意利用掩体，高难度下尤其不能随便冲出去，在战斗之前敌人较多的情况下要运用弓箭优先解决关键敌人，或者射一箭到墙壁引开他们的注意力，避免惊动援兵。

在初期还没有近身攻击的手段，一旦被敌人近身，请使用△键撞开敌人再攻击，或者使用○＋方向键回避。到了中后期，敌人数量增多，遭遇燃烧弹和火力压制的情况下要灵活跑位，当有重型的盾牌士兵出现的时候，优先解决有远程武器的敌人，再利用闪避反击对付盾牌兵。另外，有些战斗可以在不惊动敌人的情况下偷袭，或者等他们直接走远，而在掩体中比较安全时，还可以使用求生本能，更加方便地判断敌人的位置。



## 近战兵

近战兵主要有本身就拿着刀冲过来猛砍的，以及原本是远程攻击，但在靠近的时候会换成近战武器袭击的。对付他们的原则就是拉开距离，无论是撞开还是躲开，都比贸然开火拼命要安全。

在中后期能够用撬斧近身攻击，学到一系列与闪避有关的反击技之后，就可以积极上前攻击，并为闪避反击创造机会。有些敌人装甲并不厚，可以用斧子直接攻击，但是也有可能被闪躲或者被弹开，因此闪避反击还是对付盔甲近战兵的主要手段，另外霰弹枪在近战中也有优异的性能，可以多加利用。

## 投掷兵

炸弹和燃烧弹都是投掷兵的标志性武器，在混战中他们的干扰能力非常强，不注意回避的话容易被一发秒杀。因此要尽可能在发现投掷兵的时候优先清除，打中投掷兵的话，他们手上的炸药很可能会被打掉而伤到他们自己，但在劳拉被近身的情况下就要注意回避，不要被掉落的炸药牵连。另外，奖杯“经典失误”要求让敌人掉落的炸弹同时炸死两名敌人，看到投掷兵的话可以注意将其完成。

## 盾牌兵

盾牌兵会抵挡一切正面攻击，但在他们攻击的时候就是反击的时机。初期对付盾牌兵，可以先贴身引诱他们发动攻击，及时向后回避紧接一枪，按照这个节奏反复几枪很容易就能解决。到了后期，则利用闪避反击，如果盾牌兵还有盔甲的话，就只能逐层破甲了。

另外，要是发现盾牌兵附近



TIPS 木桩上的绳索只能绑住一根，没有木桩的绳索无法由低到高攀爬。

有油桶，那么请把他们引到油桶的位置，然后打爆油桶将其炸死。有些重装士兵拿着长刀，除了闪避反击的攻击方法外，抓住机会用霰弹枪爆头也是比较好使的打法。

### 日本武士

日本武士有着更为厚实的装甲，虽然没有枪械，但是近身的攻击力惊人，请务必跟他们保持距离。被日本武士围攻时更是要优先逃脱，否则劳拉挨不了几刀就会丧命。除了在单个日本武士的情况下可以近身闪避反击，一般来说都应该从远处解决他们。



# 流程要点



对奖杯有兴趣的玩家，请记住几个容易错过的奖杯，并提前存档。

文中列出的坐标，只需要对照地图，比较后半部分的数字。古墓外的藏宝图到流程中期可以靠学习技能看到，后面不再赘述。

由于初次流程中不把奖杯“话匣子”完成的话，就要重打剧情，因此先在这里标注出来。

奖杯“话匣子”剧情点

1. 在主线初次强制升级斧子时，在打开寺庙的门之前与惠特曼对话。

2. 拿到登山斧后，回头与罗斯对话。

3. 和罗斯汇合后，先不要去烟雾信号弹处，回头与营地的罗斯对话。

4. 首次到达船难海滩，与雷耶斯、珊曼莎、约拿对话。

5. 拿到滑轮组，回到船难海滩后，与雷耶斯、珊曼莎、约拿、惠特曼对话。

6. 某段剧情后，劳拉再回到海滩已是夜晚，和雷耶斯、约拿、惠特曼对话（珊曼莎没有对话）。

注：每次都要一直对话，到人物头上的对话提示不再出现为止。

## 拾荒者藏身处

一开始劳拉被倒吊在山洞中，这里主要是让玩家熟悉一下游戏的QTE方式，使用左摇杆按照提示左右摇摆，让绳索着火，脱身之后，拿到山洞的火把。带着火把时，PS4版的手柄灯会闪烁，颇为带感。

1. 这时可以使用求生本能，按L1键发现周围发光的互动物件，然后转动视角观察四周，移动会取消求生本能。按住□键点火。

2. 爬上木架点燃杂物，跳到对面会有QTE，快速左右推左摇杆。

3. 第一个谜题，点火烧掉两个柱子，到水流中间点燃木桶和箱子，上去木板桥，从中间位置跳到半空的铁笼。最后到木板桥尽头，把铁笼推出去。之后逃命要快，QTE是左右推左摇杆（推到底）、△、左摇杆、L2/R2交替。



4. 场景中可互动的物件都有标志性的贴图，比如可跳跃的位置都有一条白边或者白色的油漆痕迹。在尽头会掉下去，进入沿岸森林。

## 沿岸森林

这里开始会有收集要素，鉴于后面可以随时传送，配合升级能力以及拿到藏宝图后可以更直观地找到收集品，所以流程中只会给出存在难点的收集说明。

1. 经过营地，要拿到树上的弓，留意尸体下方地面，红色的木板就是提示。跳上去推摇杆即可够到尸体。

2. 地面有箭矢捡，爬到高处比较容易发现野鹿。看到有小鸟的话可以顺便杀掉。迷路的时候多用求生本能，跟着指南针标志和光柱走。



▲拿到弓箭后，回去首次进入营地之前的悬崖边的位置，打掉树上的吊坠，可以开启第一个挑战“猎鬼者”。

3. 回到营地，在营火处升级。建议优先学习“取回箭矢”减轻弹药压力。大型动物的奖杯可以在这里杀鹿完成。

4. 进入地下室烧掉左边的杂物，进去拿到撬斧，爬楼梯离开。剧情之后提前瞄准，射死三只狼。

5. 在营火界面把劳拉的自述听完。点火把吊着的箱子弄下来，拿到残料。

6. 注意路边，可以捡到不少箭矢和野果。习惯使用求生本能发现残料箱子。

7. 利用翻滚躲避狼，被推倒的话准备QTE。战斗后记得检查尸体，可以用求生本能辅助。

8. **找到博士惠特曼，跟他对话直到标示消失。**收集50残料后回去大门的营火升级撬斧，转动大门的机关。



9. 这里最难找的一个定位秘宝是在高处有木柱的地方，能够蹬墙跳的位置在暗处，可以点着火把寻找。

## 沿岸森林藏宝图

| | |
|---|---|
| 53N | 712 382 |
| UTM | 341 6112 |

在（53N 712 387，UTM 341 6110）这个位置可以从溪流边的平台跳到鸟居顶端，在树屋找到藏宝图。如果比较暗的话不妨点火照明。

## 失落冒险家之墓解谜提示

| | |
|---|---|
| 53N | 712 386 |
| UTM | 341 6098 |

第一个古墓主要是利用煤油灯，点燃飞机下3处木柱上的白布，然后跳上飞机。

1. 进入墓穴主区域后，先射击前方树旁的吊灯，引燃树上的白布，爬上深处的高台。

2. 捡起高台上地面的煤油灯（后期回来解的话可以直接用火箭），开启求生本能，把飞机下方能够点燃的位置点着（远处的无法点燃，不要拿着煤油灯跳）。煤油灯丢歪了不够用的话，转一圈回来又会刷新。然后找到一处竖着的木板，按△键推不下去，跳到木板上面的话会看到死尸头上有灯，把灯射爆即可推倒木板。



3. 另一个洞口右侧有个木箱是可以爬上去的，这里吊着的木箱相当于秤砣，先把上面的煤油灯射下来，再跳到横杠上面。火堆飞过水面，最后一处亮点也被点燃，飞机会断成两截。

4. 跳上飞机的前半部分会发现有杂物挡路，回去捡起煤油灯，对准飞机机身的大洞丢进去，把后半部分中挡路的木桶点燃，然后就可以一口气跳过去了。

# 山中寺庙

1. 剧情之后要移动到墙体，靠右进入暗道，直到出现 QTE（△、△、左右推摇杆、连打□、R2），之后解决敌人撬门前进。

2. 这里不会有明显的任务提示，可以自由探索一下。尽量使用弓箭解决敌人，枪声会吸引更多援兵。从高处蹬墙爬进建筑内部，暗杀 2 人后，从中间开始解决敌人，如果被发现的话，要小心丢过来的燃烧瓶。最后只要跳到上层离开就好。

之后爬上峭壁，进入山中村落。

3. 藏宝图就在营地旁边的桥下方，挤进水下的石头缝隙里面拿到。一个藏得比较深的文献也是在瀑布下方，左侧的石头暗室里。在收集的时候注意周围是否有吊灯，顺便都打掉完成“纵火犯”挑战。

# 山中村落1

1. 寻找背包的途中会看到需要特殊工具的石壁，首先赶路拿到工具才能攀爬。看到有石雕像可以点火，这里可以完成前半部分的“照亮”挑战，剩下的雕像会在再次进入山中村落时看到。另外有些半空中的残料箱子需要后面才能拿到，不必纠结。

2. 从地面找到木板，跳上屋顶，屋子的木梁都是可以抓住的，往半空的白色平台走，就能到达飞机残骸的位置。路径有几条，但都要经过白色平台。穿过机身通道，往左跳上去继续走，从机身上方过去就会找到山洞。拿到背包出来有一段简单的 QTE。

3. **得到攀爬斧，记得跟罗斯完成所有对话。**看到有火种的时候就点火，完成“纵火狂”挑战。爬到屋顶用求生本能，可以发现鸟巢，完成“窃蛋者”挑战。

4. 有了攀爬斧后，求生本能下会看到发光的石壁，□和 × 交替可以加速爬，面对瀑布，从右边石壁一路爬到顶，途中会发现古墓“劣民之坟”。在瀑布上断桥之后直到下一个营地都不能回头了。

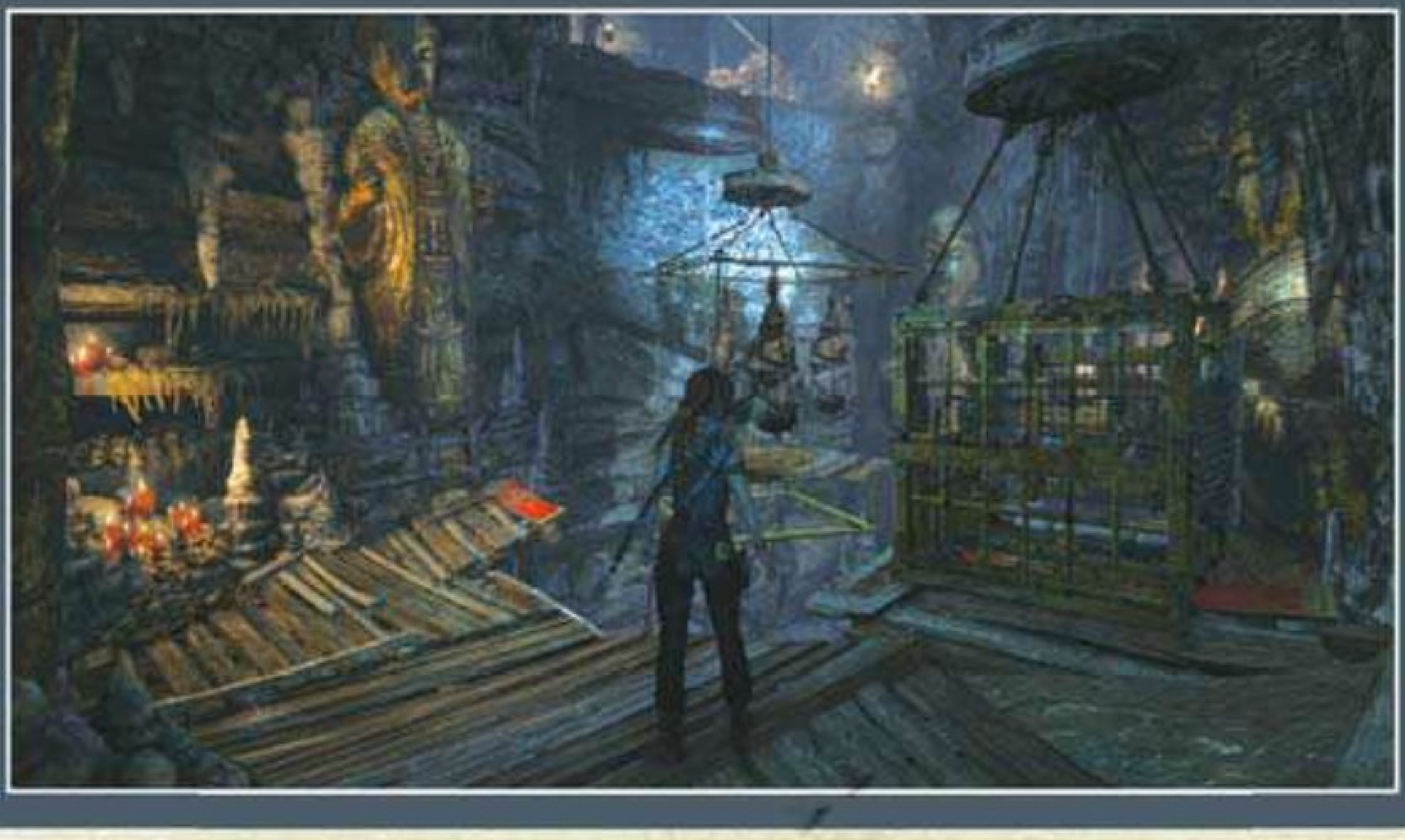
5. 留意敌人头上是否有煤油灯，打破煤油灯会把敌人烧死。

6. 山中村落区域的藏宝图有两张，分别在两个古墓之中。

## 劣民之坟解谜提示

1. 从半空的平台连续跳到对面点火，把该平台上的 3 具尸体烧掉。

2. 将入口的铁笼推下去，跳上升起的平台，从石壁上去，即可拿到藏宝图，跳上绳索离开。



# 基地入口

这里会爆发一场比较激烈的战斗，之后躲在车后面，用弓箭蓄力瞄准探照灯后面的敌人。然后分散地面的敌人的注意力，逐一清理。如果被近身的话，按△推开再攻击。上去 2 层还有 3 个敌人，小心燃烧弹，打手的话可以把他们烧死。

# 山中基地

进入之后有 3 个敌人，直接爆掉其身后的油桶。

来到地面有煤油灯的房间，先从玻璃墙的位置跳上去，穿到对面，敌人出现后再爬回来，然后捡起煤油灯从通风口丢过去。炸开了门之后，注意返回前面有火桶的房间点火，然后把这里沿路墙壁上的旗子都烧掉，以便完成“非信徒”挑战。

# 基地外部

在营地先把“诡技”学了，因为过桥之后会遇到一连串的战斗，而且敌人数量不少，需要回避的情况很多。

这里的战斗不要冲太快，必要时可以找掩体开求生本能确认敌人位置。有几处需要注意的地方，首先是不少敌人会冲过来近身攻击，有许多机会可以推倒或者用终结技，以节省弹药和提高命中。其次是留意楼上的敌人，可以打爆其身旁的油桶，之后会有从吊索下来的几个，尽量在他们落地前打掉，而且需要同时小心回避对面楼的燃烧弹。

清掉大批敌人后，盾牌兵出现，由于无敌的盾牌，我们可以故意贴近紧接向后回避，让他攻击露出身体，准备好用枪点射快速反击，干掉他之后还会冲出来一个燃烧弹小兵，不要大意。

在这个区域，最容易忽略的收集品是藏宝图，但只要从营火的位置向右爬滑索过去就能拿到。

**TIPS** 攀岩过程中的任何时候都可以再次起跳，也就是说劳拉可以跳着爬墙，但是跳过之后别忘记手动按键攀住墙壁。

# 峭壁处的村落&山中村落2

一连串跳跃场景后干掉盾牌兵，之后劳拉会中陷阱，尽量把敌人爆头，否则被近身就要重来了。在获得绳索之后，争取把敌人都用绳索扯下来摔死，直接射中身体也可以。这是因为后面装甲变厚了，就不容易解锁“过来这里！”的奖杯，所以先在这里凑数。

之后只要把有绳索可以拉动的地方都扯一下就能通过，没有难度。**与罗斯会合之后，记得在营地听完他的对话。**

1. 注意沿路的雕像，把“照亮”挑战完成。

2. 留意绳子捆扎的地方，用绳索制造新的通路。

3. 绳索加打火石，把半空的残料箱子烧下来。

用绳索来到烟雾信号的位置附近，爬上石壁后两个敌人会走进山洞，不必太早上去。然后会发现古墓“登基大殿”。

4. 从登基大殿出来，向着山下的柱子使用绳索射箭搭桥，然后直接跳下去。接下来按照这种思路基本没有难点，在最后的地方注意QTE即可，不过要多用求生本能，顺道把沿路的收集品都拿了。

5. 窃蛋者的挑战有几处需要在这里完成，在绳索上按○键可以下落到鸟巢所在的落脚点。

## 登基大殿解谜提示

进门后看到两处用撬斧启动的机关，先去左边风口处转动机关，把风口挡住。然后从地面跑到门口的机关，观察风口，等下面一扇打开之后，开始转动机关，然后直接从地面跳到升降台，等风口全开把升降台吹到贴近墙壁的木板，跳上去蹭一下即可。



# 峡谷寺院

在这里劳拉会捡到霰弹枪，用来破坏带钉子的木板障碍物，之前被木板围着的一些收集品就能回去拿到了。

寺院中的战斗会有多名敌人围攻，近身的时候用好霰弹枪就行。其中会有带着盔甲和头盔的敌人，要多射几枪破甲了才能干掉。在有大钟的战斗中，有可能会出现bug，具体是使用终结技时直接穿到了场景地面下层，这时只能走几步掉出场景重新来过。

寺院中的风力谜题解法如下：上二楼发现两个可以转动的机关，先开启一边的木窗，然后在原地把铁球拉过来，松开就能打断一边的柱子，然后关掉这边的机关，到另一边重复一次以上步骤。两边柱子都打断之后清掉敌人，在二层把窗户都关闭，站到中间拉动铁球，把大钟上的木梁打断即可。

后面的一段QTE，在最后直接走就能自动落到木板桥上，如果还是用跳的话会穿过贴图掉下去……



# 山中村落3&下坡路

再次回到山中村落，这里一路上主要是一些小机关，用好手上的绳索和霰弹枪，可以把之前在山中村落遗留下来的残料和收集品都拿到。其中最不容易找到的几个文献、遗物，以及窃蛋者、照亮的挑战都可以在寻找绳索木柱的过程中找到，而且基本都在悬崖下方，观察光柱判断位置即可。

尤其需要注意的是地面有大钟的一处，要从大钟跳上去拿到，以及最西边的一个文献，一开始是锁着的，回来之后很容易就忘记了该怎么走，但只要用快速移动，从西边的基地营往回走，从绳索滑下去就能拿到。

在下坡路这里会遭遇一段惊悚的QTE，分别在水流和森林中选准没有障碍物的路径，否则劳拉会死得很惨……

# 贫民窑

刚进入贫民窑，劳拉的伤势导致无法攀爬，但是拉弓还是没问题的。找到打火机后在使用弓箭时再按一下十字键↑可以切换火箭。

接下来会遇到几场战斗，敌人很多，要善用掩体。**贫民窑这里是完成“过来这里！”、“炸药还是爆炸了”、“经典失误”和“神射手”奖杯的好机会。**最好留意以下情形，在满足条件的时候按照奖杯的要求来杀敌，必要时在战斗结束之前选择读档重来。因为如果太快结束战斗，被自动存档而错过了的话，之后要补完就会比较麻烦。另外注意场景中油桶很多，要有选择地引爆和回避。

1. 有高处靠边的敌人，都用绳索拉下来摔死。

2. 遇到剧情要爬梯子之后，有一直刷新丢炸弹的敌人，看准轨迹，用霰弹枪射爆炸弹。之后还会有滑索下来的敌人，所以这里也是完成这几个奖杯的好机会。

3. 在风车场景的战斗人多又有扔炸弹的，可以用火箭射他们的手，把炸弹打掉，炸死两个人。

4. 看到有滑索的，找机会在敌人滑下来之前打掉。葛林被抓之后的战斗还有一次补完的机会。

贫民窑的场景相对比较乱，不容易判断位置，但这时应该已经学会了定向越野，在寻找收集品的时候多用求生本能，基本不需要藏宝图就能把大门之前区域的收集完成，顺便留意周围的白布以及金属警钟，解开“死者安息”和“大音希声”挑战。

## 泪之井解谜提示

| | |
|---|---|
| 53N | 712 580 |
| UTM | 341 6067 |

入口附近有一群人在里面举行仪式，用弓箭射爆油桶快速解决，再用绳索拉开洞口的木板，跳入墓穴。往前走到没路，先悬挂，再松手攀岩到地面。到达解谜的位置。

扔三个罐子到升降平台上，等平台完全落地，站到平台上把两个重物扔到上层，留一个在平台上，自己立刻离开平台，去上层扔重物的位置赶紧往平台上跳，成功后再马上跳向左侧抓住木杆。

## 审判密室解谜提示

| | |
|---|---|
| 53N | 712 616 |
| UTM | 341 6053 |

进入洞口，被水冲得滑倒后及时按键抓住边缘，接下来往右侧移动，回到地面走右边就能找到墓穴。

里面一共有4个重物，实际上只需要3个。解谜开始，先利用左侧的斜坡抓住左侧一个放重物的木板，木板会烂掉，重物也会落地，然后用扔重物的方法把佛像右侧的重物也弄下来，再用绳索拉动铁柱把最后一个重物撞下来。此时注意看佛像的右侧墙壁是可以用登山斧攀爬的，利用

**TIPS** 故事模式中，所有装有残料的木箱被拾取后就不会有新的残料刷出，也就是说场景内固定放置的残料数量是有限的。




重物和场景内的跷跷板，先把重物都扔到另一侧，然后劳拉从重的一侧跑到另一边立刻起跳，把劳拉送上墙壁就行了。墓穴探索完毕后，返回至岔路口从另一条道路离开。

## 地热洞穴

洞穴入口区域主要是为了触发剧情（可怜的劳拉），因此不过多阐述。从血河中爬上来，往前走会遇到之前那种可燃气体，先用火箭引发其爆炸，把路炸开，然后等气体出现后再次将其引爆，利用时间差通过，后面炸开通路都是利用这种技巧。

到达绳子、重物、可燃气体阀门这种组合的位置，先把阀门打开，再把重物拉到身边来，最后引爆可燃气体即可。逃离爆炸区域后，会滑到大量可燃气泄漏的位置，此时千万不要把弓掏出来，否则劳拉会被炸上天，尽快跑到另一头并跳上去就行了。

把左侧的阀门打开，引爆后从上层跳到同伴们的头上，依次射击左前方的两处可燃气体，利用爆炸的气浪把重物推过去。到达平台上之后有两个可燃气阀门，必须想办法调整角度，让两堆可燃气同时爆炸，才能把同伴们推过去。

## 索拉瑞的堡垒

大厅里的战斗有点难度，建议一开始就去右侧，这样比较好预防被包夹的情况。首先迅速用步枪点射，削减敌人数量，对于企图靠近和投掷炸弹的敌人要尽快解决，因为他们被攻击时多半会掉落炸弹，太近的话对自己没有好处。另一方面要注意霰弹枪兵往往从另一侧悄悄近身，这个也是非常危险的。打的时候灵活切换视角，距离近再换上霰弹枪，否则其威力会大打折扣。重装兵登场的特写镜头出现后，马上换霰弹枪迅速近身秒杀步枪兵，然后和重装兵慢慢玩。

庭院内的炮台并不可怕，关键是在掩体后面躲藏的时候不能磨蹭，快速前进到左前方爬墙上去，然后用滑索滑向目标，剧情后用榴弹秒敌人。后面敌人多且装甲厚，可是榴弹其实也不算很好用，因为敌人躲避比较积极，一次发射多发榴弹才能起到效果，至于地上补充榴弹的木箱，可以在弹药全部用完后再捡。这个部分一定不能冲，而且探照灯所在的位置还会有增援登场。全灭敌人后爬进有增援登场的墙洞，挡路的东西必须用榴弹才能炸开。

看到珊曼莎被敌人围堵的画面后，利用滑索下去，接下来又是恶战。此处敌人数量相当多，再加上是夜晚，浓烟又多，因此看不清敌人躲藏的位置。这里建议先在初始位置据守，打到眼前没什么人了就进入对面小木屋，这里在地形上有利，等重装兵出现就跑回初始地点。不少敌人会躲在掩体后面偶尔开枪，因此如果觉得没人了最好先出去晃晃，不要跑太快，否则会立刻被打死。第二次躲机枪只需要走“之”字就行了，这次不用太快，滑索处可以直接滑过去，落地用斧头砍死两个拿弓箭的，最后在窗口用榴弹轰掉炮台。

## 峰顶森林

堡垒塔台部分观赏性很不错，不过没什么战斗，因此不过多阐述。这个区域最难的地方就是狼和敌人大量存在的森林，好在场景够黑暗，建议用求生本能远距离找敌人脑袋，用弓箭逐个爆头。只要距离够远，而且劳拉处于黑暗中又没有被手电照到，就不会轻易被发现。最好是一箭将敌人毙命，否则就会暴露。推进不要太快，有些敌人要稍微接近点才能看到，只要不触发警报，威胁就不大。

林子的敌人全部秒掉后，就剩下洞口的几个，此时劳拉可以利用楼梯右侧的墙壁作掩体来射击（或者用榴弹）。需要注意的是，如果触发警报，狼也是从这个地方跑出来的，用弓箭快速射击即可解决。

### 风暴卫士密室解谜提示

| | |
|---|---|
| 53N | 712 635 |
| UTM | 341 6007 |

进洞不久就能到达墓穴，先分别用火把和火箭点亮左侧的石灯和吊灯，这样能看得更清楚些。左侧可以跳上去的位置被木桶围住了，保持距离用火箭将其点燃，引发爆炸，等火熄灭再跳上去的话，可燃气体已经重新出现，因此这里需要再等一轮。

等可燃气体冒出，火箭引爆，迅速爬上二层左转，使用蹬墙跳跳到三层，用火箭点燃左右的火把。用求生本能可以看到对面有可以点燃的木桶堆和可以攀爬的墙壁，跳过去之后如果因为太黑而看不清要往哪里爬，可以开启求生本能。

## 运输工具贡多拉




路过贫民窟，这个区域的战斗和以往区别不是太大，快速杀敌是关键。只要劳拉杀掉一定数量的敌人，就会有新的敌人利用两侧的滑索过来，如果相关奖杯还没拿到，就要赶紧了。最后的滑索QTE部分要自己按键松手，晚了的话劳拉又要挂了。

## 船难海滩&峭壁碉堡

再次提醒一下，这一段流程有可能会因为快速移动到“船难海滩”的营地而发生坏档现象，为了避免事故，建议在完成这两个区域的收集之后再推进流程，或者备份好存档。

船难海滩的部分主要是攀爬探险，但峭壁碉堡区域就不止是这些了。第一场恶战发生在一个破烂的小楼里，几名敌人正在搬运爆弹，用弓箭射坏连接处即可造成爆炸。之后战斗进入难点，因为这里大部分的掩体都会被子弹打烂，所以没有什么绝对安全的地方。建议先用榴弹牵制住敌人，然后灵活跑位，此处弹药补给很多，因此不必担心。

TIPS　要想多获得残料来购买所有升级，就要多学习相关技能。残料是好东西，见到就不要错过。

准备上二楼时，注意敌人从楼梯上踢下来的炸药桶，点爆后楼梯处还有不少敌人，连送榴弹可以全部炸飞。出去之后比较麻烦，对面的敌人火力压制很猛，大部分都身着盔甲，因此需要命中多次才能干掉他们（用弓箭蓄力连射），而左侧会有敌人企图接近，如果来不及躲避敌人扔过来的炸弹，或者已经被近身，就马上逃回楼梯走廊区域，偶尔走廊区域也会有敌人走上来，时刻注意身后。这里没有很好的办法，只能慢慢磨。

上船后肯定要和大块头一战，先左后右地秒掉两个杂鱼，然后给大块头的后脑勺来上一箭，不过很显然没什么用……对抗他的战法是主动闪避，触发QTE用箭插他的膝盖，然后趁机用霰弹枪轰其头部，反复数次就会出现终结技的提示。

找到艾力克斯后，先把上方的机器拉过来，发现被东西卡住了，暂时无法到达门的位置。这时注意看上方有这个装置移动的轨道，劳拉从左侧往这个装置上跳，这个装置就会往右滑。利用这个原理把装置推到通往二层的楼梯处，方法是以面对艾力克斯为准，先把装置推到右边，再往回拉，然后往左推。成功踢掉障碍后先别推装置，用绳索把它拉到最远，再往右侧推，最后再回到艾力克斯那边拉，钩子就会自动钩到门上，回头再拉一次就能搞定。

## 侍女的庙宇解谜提示

| | |
|---|---|
| 53N | 712 485 |
| UTM | 341 5986 |

进洞后走一段路程到达墓穴，先熟悉一下地形，然后开始解谜。

转动门口处的开关，让信号灯被水冲到左侧，劳拉从左侧爬上去，在边缘处等信号灯撞到水中的铁杆，之后铁杆会转向，利用转过来的铁杆跳到对面，落地后用绳索把第二根铁杆拉一下，随后利用同样原理跳到对面的墙壁上（时机的估算比上次的要求要高一点点）。这个过程中如果错过时机，回到开始处重来一次就行了。

## 漫淹实验室解谜提示

| | |
|---|---|
| 53N | 712 521 |
| UTM | 341 5962 |

这个墓穴疑似被废弃的研究设施，从洞口一直走就能到达。

1. 到达墓穴后，去二楼按控制台按钮，再回到一层按按钮，进门。

2. 先去左侧把捆竹筏的柱子用火烧掉，再去右侧用霰弹枪把木板墙轰烂，然后站在这里用绳索拉木筏，连拉两次让其靠近些，再利用木筏跳到右侧（更靠近“电源”的那边），用绳索拉动上方重物，等水中的电效果一消失就赶紧跳到对面楼梯上去。

3. 旁边的房间里什么都没有，在这里需要把掉入水中的电灯给弄起来，解决走电问题。站在外侧，把木筏往这边拉一次，然后木筏会慢慢往这边漂，用绳索拉重物，趁电灯被扯起来的时候，木筏会垫在电灯下。大功告成，下水跑到另一侧从楼梯上二楼即可。

## 研究基地

再次路过船难海滩，经过一连串攀爬来到研究基地。

在电梯阶段要进行解谜，我们进入这个场景刚好在二楼（地上和墙上都有数字2），解谜的目的是要让电梯从高处下落，砸垮卡在二楼的铁网，这样才好去一楼通行。

1. 先按下二楼的电梯按钮，爬上右边把电梯的轮子撬坏。跳上电梯，从另一侧的洞翻出去。

2. 先下楼把二楼的铁门撬开，再上三楼按电梯按钮，等电梯上来先走上电梯，把上层被木板封住的位置用霰弹枪轰开，然后去连通二楼和三楼的楼梯处，跳上一个小夹层，把第二个轮子撬掉。

3. 走楼梯上四楼，呼叫电梯，站在电梯口往下看，当电梯上升到劳拉走下去不会摔死的位置就马上下去，再迅速从右侧的缺口跳出去（也就是刚才我们用霰弹枪轰开的地方），跳出去后快速使用登山斧就能爬墙了，沿着墙一直爬就能到达撬掉第三个轮子的位置。

4. 回三楼并从三楼电梯按钮上方的铁梯爬上去，撬掉第四个电梯的轮子。



战斗部分敌人虽多，但不算太难，因为有盔甲的敌人有限，而且区域中有很多坚实的掩体，惟一需要注意的就是别被敌人包抄，比如楼梯的后方经常会有敌人绕过来。

## 峡谷堡垒

从船难海滩来到山中隘口，劳拉进入了峡谷堡垒。路上有霰弹枪补给，八成能猜到已经要和武士对抗了，将他们当成是不会用枪的重装兵来对付就行，推荐多用终结技。

在有大批武士登场的位置，站在原地不要动，武士们会自动走过来，一直使用闪避反击就行了，等没人过来再往前走，进而触发两个盾牌武士登场。此时可以选择老套路，或者利用场内的炸药桶。

弓箭手登场后马上后撤找掩护，由于盾牌武士比弓箭手相对更积极，因此要迅速弄死他们，然后再绕圈和弓箭手周旋。没有新敌人后走过倒下的石柱，两个盾牌武士的其中一个可以用炸药桶弄死（离自己较近的），接着马上跳着跑到对面弓箭手所站位置的一层，用这个炸药桶弄死第二个盾牌武士，剩下的就可以慢慢打了，利用这个位置的地形能占不少便宜。往前走又会出现大批敌人，后撤慢慢打，地形不利就多翻滚，弓箭射速远不及步枪，因此威胁并没有那么大，不硬抗就行了。

## 峡谷神社

在大厅需要解谜，先去右侧转动机关把地板打开，然后去对面转动机关把重物拉上来。

从这个机关附近跳到上层正对大门的位置，拉动重物，门上脆弱的岩石就会被撞开。

下去把地板关上，再把重物降到地板上，回到上层，在刚才拉动机关撞门的位置再拉一次，等重物荡过来就赶紧跳上去，进而跳进墙洞。

到达最后一个营地后，系统会提示我们无法再回头，因此不用想也知道开门后将会迎来最终区域。

## 峡谷宝塔

路上只有一处小解谜，站在左侧拉动吊钟，风力会把吊钟吹到门上。

与敌人遭遇后，先要对付持枪的杂鱼，进左边的掩体，用榴弹迅速减少敌人的数量，往前走点爆右前方的炸药桶。当盾牌兵和炸弹兵一起过来的时候，立刻上霰弹枪轰死，否则其掉落的炸弹会重创劳拉。随后的部分也是一样打法，利用掩体慢慢来。

最后终究还是要和女王的巨

TIPS | 不要小看狩猎和搜刮尸体，累积起来能赚取不少的残料，不过前提是要学会相关的技能。

大守护者一战。第一阶段只有他一个人，招式也不多样，迎面朝他跑过去再闪避，等他出硬直后用霰弹枪攻击其没有盔甲的背部，打不了几个回合就会进入第二阶段。第二阶段他经常用武器横着抡，而且有其他武士干扰，这里一定要以闪避为主，换上步枪或手枪先把杂鱼全部打完，再用相同战术攻击BOSS，其挥舞武器的时候也会露出背，有把握可以直接轰，这个阶段翻滚比普通闪避要好用许多。第三阶段BOSS的头盔掉了，所以可以用霰弹枪直接轰头，不过稳妥起见还是先清杂鱼的好。

# 挑战提示



游戏中一共有13个挑战，每个挑战都只会集中于同一个区域内。随着流程的推进，玩家可以在再次进入某些地图的时候看到挑战中剩余的部分，大部分挑战在流程中都算是比较顺路的，但是考虑到其他收集品难免会有遗漏的情况，所以大可不必在初次通过时纠结于挑战的完成度，只要在拿到藏宝图之后回来完成收集，就能顺便把挑战也做完。

挑战中的目标物体无法标记，但会在求生本能状态下高亮，配合以下的坐标位置，就不难找到了。此外值得一提的是，有一些挑战要摧毁的目标物体数量实际会比要求的多，只要达成指定数量，其他的可以无视。（以下只提供足够数量的坐标）

## 猎鬼者 沿岸森林

| | |
|---|---|
| 挑战内容 | 破坏10个徽章 |
| 挑战描述 | 图腾都是被悬挂起来的，用弓箭射击 |

| 图腾编号 | 所处坐标 |
|---|---|
| 01 | 53N: 712 355，UTM: 341 6065（石堆上） |
| 02 | 53N: 712 363，UTM: 341 6063（拿到定位秘宝下来就能看到） |
| 03 | 53N: 712 367，UTM: 341 6074（空中的一根木头下方） |
| 04 | 53N: 712 344，UTM: 341 6061（从营地往回弯腰走，悬崖边的树上） |
| 05 | 53N: 712 351，UTM: 341 6078（地下通道入口附近，空中有一段木头） |
| 06 | 53N: 712 384，UTM: 341 6113（断桥下） |
| 07 | 53N: 712 376，UTM: 341 6115 |
| 08 | 53N: 712 375，UTM: 341 6114（溪流中央木桥的下方） |
| 09 | 53N: 712 364，UTM: 341 6119（樱花树旁边的雕像上方） |
| 10 | 53N: 712 390，UTM: 341 6125（寺庙门口右边） |


01


02

**TIPS** 获得了技能点就马上找营地使用，初期爆头杀敌加经验的效果很明显。


03


04


05


06


07


08

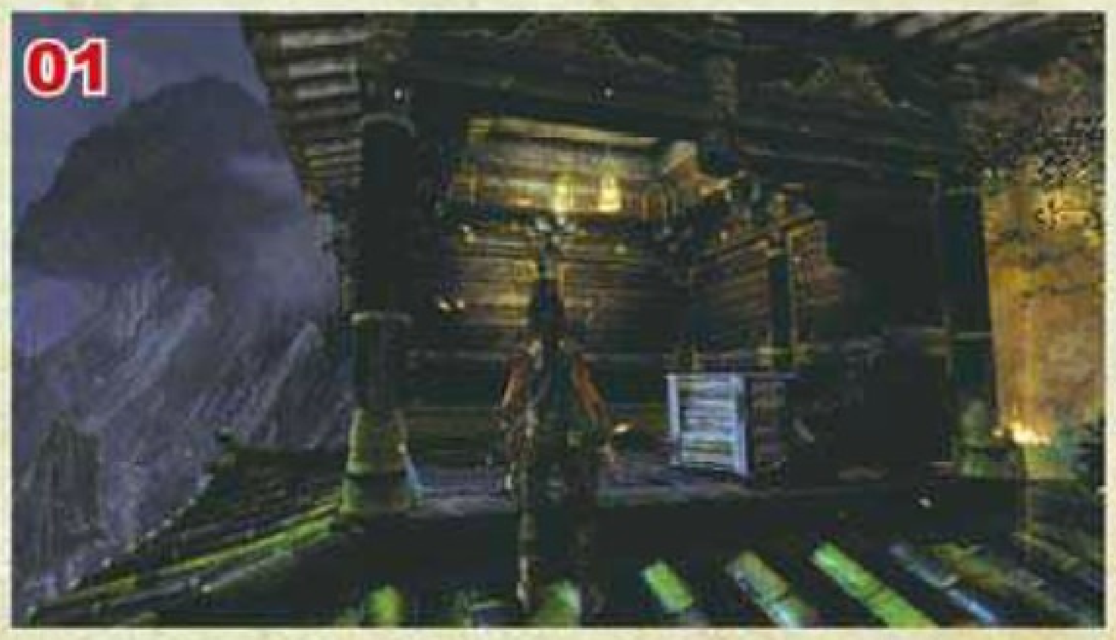

09


10

## 纵火狂 山中寺庙

| | |
|---|---|
| 挑战内容 | 射落5盏灯 |
| 挑战描述 | 灯也是被悬挂起来的，射落即可 |

| 灯编号 | 所处坐标 |
|---|---|
| 01 | 53N: 712 429，UTM: 341 6144（寺庙二楼内的屋顶中央） |
| 02 | 53N: 712 433，UTM: 341 6148（营地正上方寺庙的屋檐角） |
| 03 | 53N: 712 428，UTM: 341 6159（寺庙的屋檐角） |
| 04 | 主线流程中强制射落吊灯，不会错过。 |
| 05 | 53N: 712 435，UTM: 341 6144（寺庙二层的屋檐角） |


01


02


03


04


05

## 照亮 山中村落

| | |
|---|---|
| 挑战内容 | 点燃10尊雕像手中的火盆 |
| 挑战描述 | 雕像目标很大，不过高亮的部分只有手中的火盆，建议再次进入山中村落时完成 |

| 雕像编号 | 所处坐标 |
|---|---|
| 01 | 53N: 712 470，UTM: 341 6161 |
| 02 | 53N: 712 456，UTM: 341 6151 |
| 03 | 53N: 712 472，UTM: 341 6201 |
| 04 | 53N: 712 488，UTM: 341 6194（十分明显的小山洞中） |
| 05 | 53N: 712 508，UTM: 341 6203 |
| 06 | 53N: 712 502，UTM: 341 6186 |
| 07 | 53N: 712 521，UTM: 341 6191（下层营地的右侧） |
| 08 | 53N: 712 497，UTM: 341 6185（从上一个雕像旁营地对面的左侧山路很好走到这里） |
| 09 | 53N: 712 481，UTM: 341 6184 |
| 10 | 53N: 712 464，UTM: 341 6189（把自己传送到山中村落的左侧营地，再往目标地点走） |


01


02


03


04


05


06


07


08


09


10

## 窃蛋者 山中村落

| | |
|---|---|
| 挑战内容 | 偷5个鸟巢里的鸡蛋 |
| 挑战描述 | 鸟巢一般在屋顶和悬崖上，登上高处张望，或者留意悬崖下方，找到蹬墙位置和落脚点即可拿到 |

| 鸟巢编号 | 所处坐标 |
|---|---|
| 01 | 53N: 712 457，UTM: 341 6172（屋顶） |
| 02 | 53N: 712 470，UTM: 341 6197（屋顶） |
| 03 | 53N: 712 509，UTM: 341 6201（悬崖边） |
| 04 | 53N: 712 510，UTM: 341 6188（悬崖边） |
| 05 | 53N: 712 463，UTM: 341 6153（屋顶） |


01


02


03


04



**TIPS** | 连点两下闪避键就是翻滚，不过一般来说闪避的效果还是会先出现，因此某些场合要算好时机。


05

## 非信徒 山中基地

| 挑战内容 | 烧毁5面旗子 |
|---|---|
| 挑战描述 | 旗子悬挂在基地的墙上，火把、煤油灯或火箭均可点燃 |

| 旗子编号 | 所处坐标 |
|---|---|
| 01 | 53N: 712 432，UTM: 341 6299（一楼） |
| 02 | 53N: 712 433，UTM: 341 6288 |
| 03 | 53N: 712 459，UTM: 341 6298 |
| 04 | 53N: 712 457，UTM: 341 6286 |
| 05 | 53N: 712 443，UTM: 341 6286 |


01


02


03


04


05

## 死者安息 贫民窟

| 挑战内容 | 摧毁5个椿木十架 |
|---|---|
| 挑战描述 | 先把架子上的白布烧毁，再用绳箭把架子拉倒。数量有余 |

| 椿木十架编号 | 所处坐标 |
|---|---|
| 01 | 53N: 712 571，UTM: 341 6099 |
| 02 | 53N: 712 583，UTM: 341 6068（古墓入口的外墙上） |
| 03 | 53N: 712 593，UTM: 341 6082 |
| 04 | 53N: 712 558，UTM: 341 6112（要从右侧靠外围的墙壁的梯子出去，沿着之前受伤时悬崖边经过的路走） |
| 05 | 53N: 712 564，UTM: 341 6086（这个建筑物的顶层，此处还有警铃01） |


01


02


03


04


05

## 大音希声 贫民窟

| 挑战内容 | 摧毁4个警铃 |
|---|---|
| 挑战描述 | 靠近后连按□键将其摧毁。其中第一个是在大门之前 |

| 警铃编号 | 所处坐标 |
|---|---|
| 01 | 53N: 712 565，UTM: 341 6086（这个建筑物的顶层，此处还有椿木十架01） |
| 02 | 53N: 712 596，UTM: 341 6035（战斗后爬上顶层） |
| 03 | 53N: 712 589，UTM: 341 6049（风车和缆车战斗途中，椿木十架附近） |
| 04 | 53N: 712 601，UTM: 341 6052（在风车和缆车战斗后下层） |


01


02


03


04

## 打火者 地热洞穴

| 挑战内容 | 烧毁6个麻袋 |
|---|---|
| 挑战描述 | 麻袋被吊在洞穴中，一般在头顶的位置，由于洞内比较黑，要开启本能来看 |

| 麻袋编号 | 所处坐标 |
|---|---|
| 01 | 53N: 712 686，UTM: 341 6011 |
| 02 | 53N: 712 677，UTM: 341 6010（头顶的石缝中，下面有一处可燃气体） |
| 03 | 53N: 712 685，UTM: 341 6020 |
| 04 | 53N: 712 707，UTM: 341 6019 |
| 05 | 53N: 712 706，UTM: 341 6027（与上一个麻袋很近） |
| 06 | 53N: 712 698，UTM: 341 6031 |


01



TIPS 平时杀敌可以多用弓箭，因为可以把箭矢捡回来（需要技能），等恶战的时候再掏枪。
















## 红帽组 峰顶森林

| | |
|---|---|
| 挑战内容 | 捡到10顶蘑菇 |
| 挑战描述 | 蘑菇大部分都在地上 |

| 蘑菇编号 | 所处坐标 |
|---|---|
| 01 | 53N: 712 609，UTM: 341 5994 |
| 02 | 53N: 712 605，UTM: 341 5994 |
| 03 | 53N: 712 616，UTM: 341 6004 |
| 04 | 53N: 712 624，UTM: 341 6007 |
| 05 | 53N: 712 626，UTM: 341 6000 |
| 06 | 53N: 712 633，UTM: 341 5984 |
| 07 | 53N: 712 626，UTM: 341 5990（这个蘑菇在岩石的小台阶上） |
| 08 | 53N: 712 631，UTM: 341 6005（桥边） |
| 09 | 53N: 712 641，UTM: 341 5993（狭窄小道的尽头） |
| 10 | 53N: 712 642，UTM: 341 5998 |















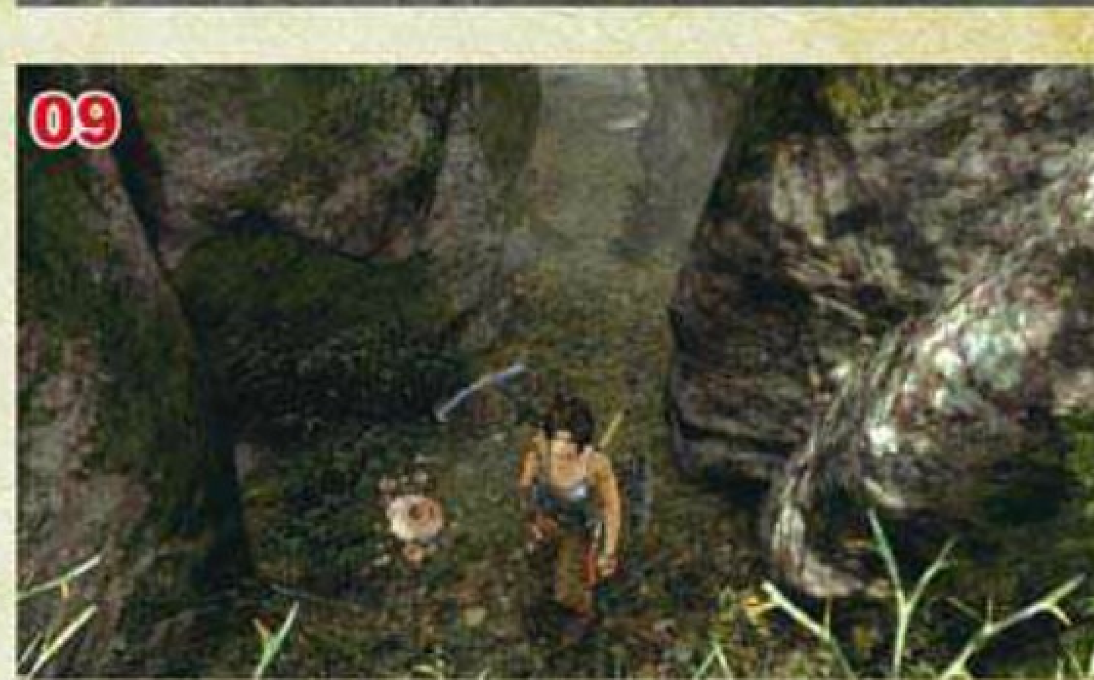
















## 石堆探索 船难海滩

| | |
|---|---|
| 挑战内容 | 搜索5个石堆 |
| 挑战描述 | 靠近石堆并按□键进行搜索 |

| 石堆编号 | 所处坐标 |
|---|---|
| 01 | 53N: 712 469，UTM: 341 6008（独立的平台上，需要用水中的两个物体垫脚才能上去） |
| 02 | 53N: 712 483，UTM: 341 5992（岩石上，要绕到侧面爬上去） |
| 03 | 53N: 712 471，UTM: 341 5995 |
| 04 | 53N: 712 522，UTM: 341 5950（营地所在位置的下层） |
| 05 | 53N: 712 503，UTM: 341 5951（一层） |







**TIPS** 小动物也可以用近身攻击来解决。










## 扫雷手 船难海滩

| 挑战内容 | 打爆10个水雷 |
| --- | --- |
| 挑战描述 | 用任意武器将水雷点爆，陆地和水上均有 |

| 水雷编号 | 所处坐标 |
| --- | --- |
| 01 | 53N: 712 490，UTM: 341 5989（陆地上） |
| 02 | 53N: 712 491，UTM: 341 5971 |
| 03 | 53N: 712 469，UTM: 341 5969（站在此处开启本能就能看到海中的水雷） |
| 04 | 53N: 712 467，UTM: 341 5954（站在此处往右前方海域看，据弓箭找红点） |
| 05 | 53N: 712 479，UTM: 341 5936（这个会被海浪弄得若隐若现，开本能也看不到，需要站在此处举弓箭找红点） |
| 06 | 53N: 712 503，UTM: 341 5968（站在此处往右前方的海域看，开本能可见，不过会受海浪干扰） |
| 07 | 53N: 712 506，UTM: 341 5956（站在此处往右前方的海域看，距离很近） |
| 08 | 53N: 712 521，UTM: 341 5950（陆地上） |
| 09 | 53N: 712 536，UTM: 341 5946（陆地上） |
| 10 | 53N: 712 509，UTM: 341 5950（在建筑物二层即可看到并摧毁水雷，爬太高反而攻击不到） |































## 岛上先民 峭壁碉堡

| 挑战内容 | 烧毁4面旗子 |
| --- | --- |
| 挑战描述 | 和之前的“非信徒”一个意思，旗子图案不一样而已 |

| 旗子编号 | 所处坐标 |
| --- | --- |
| 01 | 53N: 712 559，UTM: 341 5925 |
| 02 | 53N: 712 563，UTM: 341 5928（建筑物三楼墙壁上，直接用火箭射） |
| 03 | 53N: 712 562，UTM: 341 5931（顶层） |
| 04 | 53N: 712 566，UTM: 341 5925（站在此处看左上方的电线杆，上面挂着旗子） |












# 多人模式指南

## 太阳杀手 研究基地

| 挑战内容 | 摧毁5个图腾 |
|---|---|
| 挑战描述 | 用武器破坏，一般被挂在高处 |

| 图腾编号 | 所处坐标 |
|---|---|
| 01 | 53N: 712 456，UTM: 341 6050（爬上二层后别进墙缝，回头转身即可看到左前方墙角的图腾，开本能有显示） |
| 02 | 53N: 712 458，UTM: 341 6050（营地所在房间有一处前方没路的门，举弓箭瞄准对面墙上窗内右上角的尸体，看到准星变红就可以出手了） |
| 03 | 53N: 712 459，UTM: 341 6049（水路的正上方，站在刚才那个门口往左上方瞄准也能看到，开启本能会更容易找到） |
| 04 | 53N: 712 444，UTM: 341 6050（电梯解谜一楼右侧） |
| 05 | 53N: 712 440，UTM: 341 6049（上一个图腾所在位置不远，右转后会看到一条直路，右侧上方） |
















## 基本规则

本作的多人模式是对抗型的玩法，玩家们被划分成生还者和索拉瑞两组来进行对抗，不同的模式中，不同的阵营需要完成不一样的要求来取得胜利。多人模式中限制技能、武器、配件、角色解锁的是角色等级，而这些内容解锁之后，购买它们需要用到残料。残料可以通过杀敌，完成游戏等来获得，除此之外不同的多人地图中也有定时刷新的残料木箱可以拾取，想攒钱买东西的玩家在战斗中记得多留意。另外，除了开私房之外，公共游戏房间还有等级配对和不分等级的区别，这两种类型其实玩起来没什么区别，除非是选择快速游戏，否则还是建议各位进入等级配对来游玩。

## 关于转生

本作的转生只保留玩家持有的现金，已经购买的东西不会兑现还给你，由于游戏有购买全部装备物品角色的奖杯，因此建议想要早日解锁这个奖杯的玩家在攒够足够的钱之前不要购买任何物品。

## 模式介绍

### 救援

在救援模式中，生还者要将地图中出现的急救包带回固定的营地来获得积分，带回的急救包数量到达规定数量后即可取得胜利。而索拉瑞则是要不断地杀死生还者，杀死生还者到规定数量后取得胜利。救援模式中生还者的生命力比索拉瑞要强，具体体现在生还者的生命值被打光后，会自动倒地并拥有使用手枪还击的能力，索拉瑞必须靠近并用终结技才能将生还者彻底杀死，而这个过程中，生还者是可以被同伴救起的。为了公平起见，这个模式采取回合制，三局两胜，每完成一局，下一局中双方扮演的角色就会对调。

#### 推荐策略

这个模式被戏称为“拎包模式”。扮演生还者的时候，玩家可以有两种打法选择，一种是保护拎包同伴，另一种是自己去拎包。保卫同伴的话可以乖乖跟在拎包同伴之后，如果他挂了也方便杀死敌人后自己继续拎，也可以跑在前面为其探路。作为拎包人，一定不要往热闹的地方去，应该专门走那些安静的道路，一旦见到前面有敌人在火拼就绕道走，以把包拎到目的地为首要目的。扮演索拉瑞的话，目的就很明确了，逮着生还者杀，由于拎包的生还者进入有效区的那一瞬间，包就会成功积分，因此眼睛盯着有效区并不是最明智的，应该把重点放在即将到达有效区的拐角或主要道路上。

### 团队殊死战

团队殊死战是大部分对抗型多人游戏都会具有的经典模式，双方队伍在规定时间内厮杀，时间结束后分数更高的一方获胜。

#### 推荐策略

团队殊死战主要看配合，多杀敌的同时不能让自己死太多次，只有杀敌数大于死亡数才算是给队里做贡献，不然就是一颗团灭之星。讲究配合不代表非要大伙挤在一起冲，这样如果碰上地形不利很有可能被敌人一杀一堆。应该本着相互照应的原则，从不同的道路包抄敌人，遇见队友和别人开火可以从别的角度予以支援，效率也会更高。

### 呼救

呼救模式的玩法比较类似于一些游戏中的区域占领，不过规则上存在比较大的差别。扮演生还者的一方需要去地图上启动无线电发射器，启动的方法就是持续待在无线电发射器的有效范围内，等进度槽蓄满就算启动成功。同时处在有效范围内的生还者越多，进度槽涨得就越快，而如果索拉瑞进入有效范围，则会减缓或停止进度槽的增长。如果索拉瑞杀光了有效范围内的全部生还者并站在有效范围内，无线电发射器的启动槽就会减少。索拉瑞的目的是获得生还者掉落的电池，收集到一定数量的电池后方能取胜，同时还要阻止生还者启动无线电发射器，获得电池的惟一方式就是杀死生还者。对于死亡的生还者掉落的电池，如果索拉瑞一方没有及时拾取，而是被生还者捡回的话，索拉瑞是无法获得积分的。这个模式也是回合制，下一轮双方的角色对调。

**TIPS** 多人模式中，爆炸物使用不当会误杀队友。




### 推荐策略

呼救模式中扮演生还者有明显劣势，因为总是要去固定的几个地方被敌人残杀，因此学会巧妙利用地形是必备的技巧。每个无线电发射器的有效区域里总有几个点是在劣势中能稍微找到点优势的，尽量选择那些敌人不能从远处直接射击的地方待着，强迫他们接近，这样的话自己才能有更多机会。另外就是不要站着不动，如果敌人都冲过来了而自己刚好孤立无援，可以利用对手在有效区内找靶子的心态，先暂时退到别的地方甚至绕一圈从背后杀其一个出其不意，总之要见机行事。

扮演索拉瑞的话，虽然冲得比较猛，但不能狂妄自大，不要在没有遮挡的区域长时间暴露自己。由于拾取生还者掉落电池的时候有蹲下的动作，因此身边没人了再弯下腰去捡，否则很有可能电池还没捡到就被随后冲上来的生还者给打死了。

## 各自为政

各自为政模式是目前本作多人模式中惟一的个人战，每位玩家要做的就是击杀其他玩家，保持第一名的玩家会成为处死者，处死者会暂时成为其他玩家首要的攻击目标，如果在这种情况下处死者依旧能保持住优势，并击杀其他玩家达到规定数目，那么就能取得胜利。

### 推荐策略

这个模式的打法相当自由，由于其他人全部是敌人，因此这个模式比较考验玩家的个人能力和对地形的熟悉度。个人的建议是，不要跑路中央，这样只会正为众人争抢的猎物。这个模式中如果没有确切的把握，就不要乱开枪，因为开枪会暴露自己的位置。要是发现某个敌人还没有发现自己，可以想办法先接近他到一定距离，再将其干掉。成为处死者之后其他玩家会主动找你，这时就不要再乱跑了，找个地形有利的位置待着，等着别人送上门。

# 通用技巧

## 灵活跑位

本作的网战因为各种不成熟，所以各方面都不是很严格，再加上同步也存在问题，因此许多战斗场面有些欢乐。走在路中央的时候务必使用冲刺，这样能加快离开危险区的速度。和远处敌人对射的时候，脚下的步子最好是别停，否则会很快被击毙。另外如果在跑动中遭到敌人攻击，而暂时并未看到敌人的位置，正确的方法应该是先各种乱扭跑到拐角，再找机会还击，强行扭头再开枪的话扭转局势的可能性很低，除非对手刚好是个心态和操作水平都有限的菜鸟。

## 利用陷阱

陷阱可以粗略地分为两种类型，致命和不致命，其中不致命陷阱主要是把敌人给吊起来，这事关一个奖杯，而致命的陷阱是能直接杀敌获得分数的。游戏中看到陷阱不要放过，都上去启动，反正蒙一个是一个，只赚不赔，特别是开局的时候，这个时候陷阱一般都还没有人启动。如果是在局中，不太确定陷阱是否已经被启动，可以等别人先走，看到没事自己就赶紧去设置。

## 闭眼猛砍

近身攻击在游戏中非常重要，一般一斧子下去砍半血，再一斧直接夺命。在和敌人撞满怀的时候，可以率先停止射击，拿出斧子来转着圈乱砍，一般来说都是先使用近身攻击的一方胜算高，因为距离太近，普通远程武器很难命中，而且自己瞄准的时候移动幅度不会太大，这正中使用近身攻击攻击的对手下怀。如果两个都因为乱砍而互相砍不中，也不能放弃，停下来你就输了。

## 炸弹堵路

这一招在呼救模式中用得最多，生还者对着路口发射炸弹或燃烧弹能强迫对手进行躲避，从而给自己启动无线发射器争取时间，而索拉瑞也可以利用这一点强迫生还者们暂时离开有效区，拖延时间制造杀敌机会。其他模式中这一招同样适用，特别是在被人追击而自己又被打成重伤的时候。需要注意的是，爆炸物是可以伤害到队友的，因此使用的时候要留心一下，有些队友可是会记仇的。

# 快速升级赚钱指南

## 如何刷残料

残料相当于金钱，要想解锁购物狂奖杯，需要约22万残料，即购买全部武器升级和玩家角色的费用。刷残料的方法非常简单，而且一人即可开局。方法是选择举办私人配对，模式不限，地图为地下深处，游戏时间定为20分钟，技能上要装备能增加残料获取量的技能进阶劫掠，然后一人即可开始。

这个地图共有5处残料箱，大致呈十字分配于地图的四个方位。熟悉地形之后，大约1分钟就能回收一遍。而这时之前获得的残料箱又会复生，等于说可以立刻开始下一个轮回。20分钟一局的话，回收20轮100个残料箱不成问题。在有技能的情况下，每个残料箱里的残料数量从200～300不等，一局下来25000点残料不成问题。装备增加跑动距离的技能恢复元气后还可以更快一点。




采用这种方法的话，即使从零开始也只需要9局的时间，算上读盘的话耗时为3小时出头。由于玩家挑战其他网络模式时也会获得一定数量的残料，所以这个步骤可以在最后补完。

## 单人速刷经验

不得不说本作的网络模式确实奇葩，居然单人也能升级。只要选择救援模式，就可以通过搬药箱来实现单人升级。同样是选择举办私人配对，地图推荐用海滩或地下深处，势力选择幸存者，游戏时间定为10分钟，药箱定为20个，技能上要装备能增加残料获取量的技能进阶劫掠。

在这个模式中，每运回一个药箱就有750点经验值，而视玩家提着药箱走动的距离的长短，还有一定的经验值加成。而在运送药箱的过程中，玩家也可以顺便回收一下残料箱，当然如此一来肯定会浪费一些时间，值不值就看玩家自己来衡量了。两个地图都不错，玩家可以根据实际情况来决定选择哪张地图。

一般来说20个药箱是用不着10分钟的，装备增加跑动距离的技能恢复元气后还可以更快一点。记得打完一局后就主动退出，因为下一局玩家就变成索拉瑞方了。熟练之后一小时开6局不是问题，约12小时就能升到60级。老实说这种刷法相比下面的两人对刷法和三人对刷法其实并不慢，因为多人对刷时你还得帮朋友刷，但整个过程相当枯燥。因此不推荐。



## 两人速刷经验

如果有两人想刷的话，推荐采用榴弹对轰法。选择举办私人配对，地图用地下深处，模式为各自为政，双方都要选择幸存者，武器用默认的第一种配置（即带有榴弹发射器的），游戏时间定为20分钟，胜利人数定为100人，技能上要装备能增加经验值的技能熟练的杀手和增加残料获取量的技能进阶劫掠。

核心思路就是两人切到榴弹，然后去地图中央的桥上对轰。一开始桥是完好的，轰上一发榴弹后就会倒塌，更加方便。榴弹从发射到爆炸有一定时间，利用这一点可以实现同归于尽。重生之后再去桥上对轰，如此反复。这种方法的好处是可以每次拿到“双重麻烦”，一次经验值有600点。专心对轰的话20分钟内杀对方60次不是问题，这样光是这一项评价就能赚到36000点！此外死后干掉对手能拿到“复活”、每炸死5个人有“炸光一切”，出生后迅速阵亡有“不受欢迎”，20分钟下来差不多能有8万经验。

此外，由于这个地图十分狭小，玩家还可以顺便回收残料。建议是不要刻意去回收，而是等重生时如果靠近残料箱再动手，这样并不会浪费很多时间。依个人经验，如果是残料和经验一起来，一局差不多能杀50人，获得6万左右的经验值，回收7000左右的残料。按这个方法来计算的话，差不多30局就能实现残料和经验的双丰收，大约耗时11小时。不过这个办法同样也是比较枯燥的。



## 三人速刷经验

强烈推荐这个方法，选择举办私人配对，地图用地下深处，模式为救援，刷经验值的人要选择索拉瑞且单独一边，另外两人都要选择幸存者一方。游戏时间定为20分钟，技能上要装备能增加经验值的技能熟练的杀手。

开始后索拉瑞一方去救援的目标房间（即地上有个圈的房间，地图上以帐篷为标记）待机，幸存者一方去拿药箱，拿到药箱后去目标房间，但不要把药箱扔进目的地，而是站着不动让索拉瑞一方爆头。索拉瑞一方打死拿着药箱的幸存者时可以拿到1000点经验值，这还不算其他经验值加成。而妙就妙在幸存者被打倒后不会立刻死亡，队员可以将其救起。然后被救起的人再拿药箱，再被爆头，再救援。如此反复，一局下来可以拿到惊人的17～20万经验值！只要7局约两个半小时即可从零升到60级！

此法的缺点在于幸存者一方的两名队员基本拿不到经验值，另外也无法获得任何残料。如果3人都想刷满的话，就是7个半小时合作，再加上3个小时的单独刷残料时间，最终人均需要10个半小时才能升到60级取得购物狂奖杯。单从耗时来看的话，这个办法并不比前两种快，但此法的好处在于幸存者一方的两人在就位之后只需要按一个键即可，可以使用连发手柄挂机，十分惬意。偶尔会出现箱子拿不到的BUG，这时需要换人去拿。还有一点就是在每局快结束前记得让幸存者把药箱扔进光圈，不然比赛会被算为平局而继续。

# 全角色解锁条件

### 生还者

| 角色 | 需要等级 | 价格 |
| --- | --- | --- |
| 艾力克斯 | 1 | 初期可用 |
| 约拿 | 1 | 初期可用 |
| 连恩 | 1 | 初期可用 |
| 罗斯 | 1 | 初期可用 |
| 珊曼莎 | 1 | 初期可用 |
| 葛林 | 8 | 250 |
| 雷耶斯 | 16 | 500 |
| 史戴芙 | 24 | 1000 |
| 维克特 | 32 | 2000 |
| 惠特曼 | 40 | 3000 |
| 飞行员 | 48 | 5000 |
| 劳拉 | 60 | 10000 |

### 索拉瑞

| 角色 | 需要等级 | 价格 |
| --- | --- | --- |
| 拾荒者 | 1 | 初期可用 |
| 修理师 | 1 | 初期可用 |
| 弗拉德 | 1 | 初期可用 |
| 马蒂亚斯 | 1 | 初期可用 |
| 爬行者 | 4 | 250 |
| 圣父马蒂亚斯 | 12 | 500 |
| 毒气兵 | 20 | 1000 |
| 肉搏者 | 28 | 2000 |
| 破坏者 | 36 | 2500 |
| 士兵 | 44 | 3000 |
| 弓箭手 | 52 | 5000 |
| 将军 | 3转58级 | 10000 |

# 全经验加成一览

## 通常类

通常奖励和补助可以在游戏中生效无数次，每当玩家在游戏中达成相关要求就能获得相应的经验值。

### 通常奖励

| 奖励名称 | 奖励要求 | 获得经验 |
| --- | --- | --- |
| 不留余地 | 用一个爆炸装置杀死3人。 | 500 |
| 天敌克星 | 在一回合中杀死同一个敌人5次。 | 350 |
| 纵火犯 | 用火杀死1个敌人。 | 250 |
| 刺客 | 在一回合中将10个敌人爆头。 | 1000 |
| 炸光一切 | 炸死5个敌人。 | 500 |
| 爱占便宜 | 在一回合中杀死5个重生不到10秒的敌人。 | 250 |
| 神枪手 | 将3个敌人爆头。 | 350 |
| 送货员 | 在一个回合中取回3个急救包。 | 1000 |
| 破坏分子 | 在一个回合中破坏3座建筑物。 | 125 |



| 奖励名称 | 奖励要求 | 获得经验 |
| --- | --- | --- |
| 双重麻烦 | 自己被杀掉的同时也杀死攻击者。 | 400 |
| 垂手可得 | 杀死弹药用尽的敌人。 | 150 |
| 受够了 | 杀死搜你尸体的敌人 | 750 |
| 勇敢反击 | 杀死跟踪你的敌人。 | 500 |
| 第一滴血 | 回合中的第一个杀人者。 | 200 |
| 物归原主 | 杀死携带急救包的敌人。 | 100 |
| 好的开始 | 取回你的回合中的第一个急救包。 | 350 |
| 猎人头者 | 将15名敌人爆头。 | 1500 |
| 急救高手 | 在一场比赛中救起8个队友。 | 1500 |
| 江洋大盗 | 从被盟友杀死的敌人身上抢走电池。 | 100 |
| 优柔寡断 | 在一个回合中变换装备4次。 | 75 |
| 我的地盘 | 将地方队伍中的每个人都至少杀过一次。 | 1000 |
| 吃定你了! | 在一个回合中杀死同一敌人2次。 | 150 |
| 机会主义者 | 杀死1名被别人瘫痪的敌人。 | 100 |
| 被惹毛了 | 杀死5个正在攻击队友的敌人。 | 500 |
| 严禁治疗 | 让5名正在救治其队友的敌人失去行动力。 | 500 |
| 纵火狂 | 在一个回合中用火杀死5名敌人。 | 600 |
| 残酷无情 | 连续杀死3个敌人并一次不死。 | 250 |
| 回收员 | 杀死3个携带急救包的敌人。 | 300 |
| 复仇 | 杀死刚刚杀死你的敌人。 | 200 |
| 路障 | 让3名敌人失去行动力。 | 450 |
| 哨兵 | 杀死1个离你基地很近的敌人。 | 250 |
| 狙击手 | 将5名敌人爆头。 | 500 |
| 袭击 | 在敌方基地外围杀死1个敌人。 | 150 |
| 令人震惊 | 让8名敌人失去行动力。 | 800 |
| 浴火凤凰 | 从3次爆炸中活下来。 | 200 |
| 放慢速度 | 在回合中第一次让敌人失去行动力。 | 150 |
| 团队合作 | 在一个回合中救起3个队友。 | 500 |
| 战士 | 用近身攻击杀死5个敌人。 | 500 |
| 得手! | 捡到3个队友掉落的电池。 | 500 |

## 通常补助

| 补助名称 | 补助要求 | 获得经验 |
| --- | --- | --- |
| 粉身碎骨 | 在一个回合中被同一敌人杀死3次。 | 300 |
| 不受欢迎 | 重生不到10秒就死亡。 | 100 |
| 自不量力! | 攻击敌人的时候死亡2次。 | 200 |
| 误爆 | 被队友的爆炸物攻击杀死。 | 100 |
| 被守尸了 | 被同一个敌人杀死5次。 | 250 |
| 需要关注 | 在一个回合中被救起6次。 | 200 |
| 真不顺利 | 救队友的时候被击倒(失去行动力)。 | 200 |
| 烫手山芋 | 捡到急救包不到3秒就失去行动力。 | 300 |
| 吊着死掉 | 被狩猎陷阱困住时死亡。 | 100 |
| 人员损失! | 在对战回合中最先死亡。 | 100 |
| 自虐狂 | 自杀。 | 无经验 |
| 再接再厉 | 在回合中得到个人的最低分数。 | 150 |
| 真是抱歉! | 让一名队友失去行动力。 | 无经验 |
| 麻烦鬼 | 一个回合中重生不到10秒就死亡，完成两次。 | 150 |
| 不公不义 | 子弹用光时死亡。 | 100 |
| 倒霉到家! | 带着急救包且离基地很近时死亡。 | 250 |
| 啪嗒! | 摔死。 | 无经验 |
| 有弱点 | 在一个回合中被救起3次。 | 100 |
| 宿敌 | 被同一个敌人杀死3次。 | 150 |
| 到此为止 | 在回合中成为最后死亡的人。 | 100 |
| 倍受挫折 | 救队友的时候被击倒5次(失去行动力)。 | 500 |

## 一次性加成

一次性加成的条件要求略高，完成后会获得较多的经验值，在1至60级里满足条件后会发放一次经验值，重复完成不予累计，但转生后会重新计算。

| 加成名称 | 加成要求 | 获得奖励 |
| --- | --- | --- |
| 腥风血雨 | 杀死500名敌人。 | 10000经验、1000残料 |
| 不可触及 | 赢得一回合而且没有死亡过。 | 3000经验 |
| 捡到就留着自己用 | 获得“物归原主”奖励5次。 | 1250经验 |
| 解放大兵 | 帮5个被陷阱困住的队友恢复自由。 | 1500经验 |
| 华佗再世 | 救起队友25次。 | 4000经验 |
| 先过我这关 | 在携带急救包的敌人抵达营地前将其杀死。 | 1500经验 |
| 一枝独秀 | 在一场“救援”比赛中为己方队伍抢到全部急救包。 | 2500经验 |
| 威力压制 | 找出并使用两种强力武器至少1次。 | 1000经验 |
| 副手 | 完成10次助杀。 | 1500经验 |
| 威猛战将 | 在一场比赛中杀敌数最高。 | 2500经验 |
| 勤俭持家 | 在多人模式中赚取100000件残料。 | 50000经验 |

## 能力加成

当玩家在游戏中满足一定的条件时，系统会自动给予一些能力上的奖励，也就是暂时变强，在维持一定的时间或满足一定的条件后效果会消失。




| 加成名称 | 加成要求 | 加成效果 |
| --- | --- | --- |
| 嗜血 | 一次不死连杀5名敌人。 | 增加少许武器杀伤力，持续达成要求效果可以累积，死亡后效果自动解除。 |
| 残忍至极 | 在回合中获得1000经验值。 | 一定时间内大幅提高所有武器杀伤力。 |
| 纵火 | 在回合中获得4000经验值。 | 一定时间内所有火焰攻击杀伤力提升，扩大爆炸影响范围，增加汽油箭燃烧持续时间，死亡后效果解除。 |
| 铁头功 | 在回合中获得3000经验值。 | 一定时间内减少爆头攻击造成的伤害，死亡后效果解除。 |
| 生命 | 在回合中获得2000经验值。 | 提高基本生命值，死亡后效果解除。 |
| 散热器 | 从残料箱中获得。 | 避免炮塔过热，死亡后掉落。 |
| 稳定度 | 在回合中获得500经验值。 | 一定时间内增加每种武器的稳定度，死亡后效果解除。 |
| 毅力 | 死亡10次。 | 提高生命值并减少所受伤害，如继续死亡效果保持，杀死一个敌人后效果解除。 |
| 狂怒 | 死亡7次。 | 提高所有武器杀伤力，如继续死亡效果保持，杀死一人后效果解除。 |
| 复原能力 | 连续死亡5次且一个人都没杀。 | 减少所受伤害，如继续死亡效果保持，杀死一人后效果解除。 |



# 多人模式地图

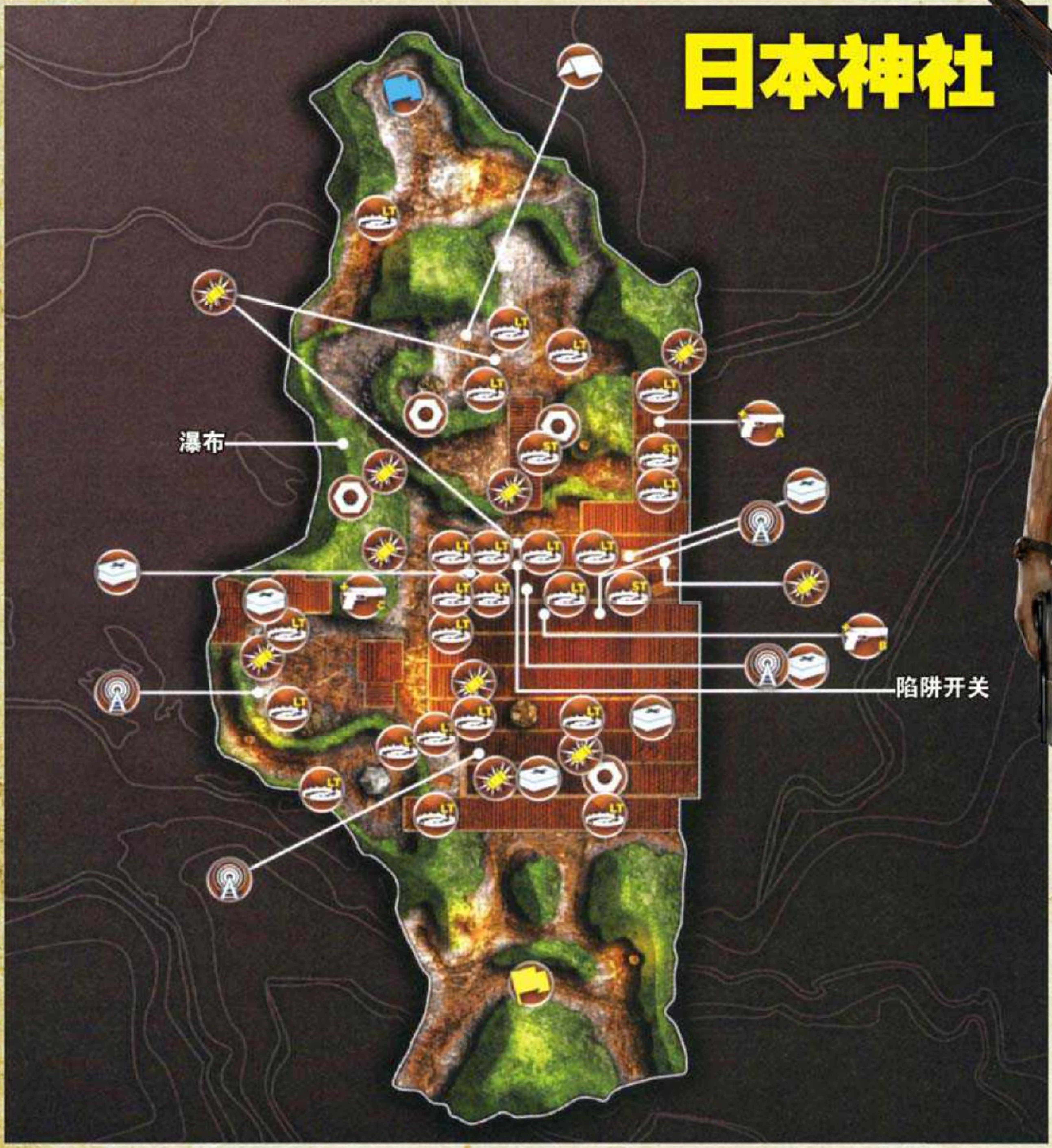
## 地下深处


控制杆
A
B
C
PT
ST
全模式
索拉瑞基地
生还者基地
强力武器
炮塔
自毁开关
残料箱
爆炸桶
捕捉陷阱
可燃气陷阱
落石陷阱
灯笼陷阱
救援模式
急救包
生还者营地
呼救模式
无线电发射器



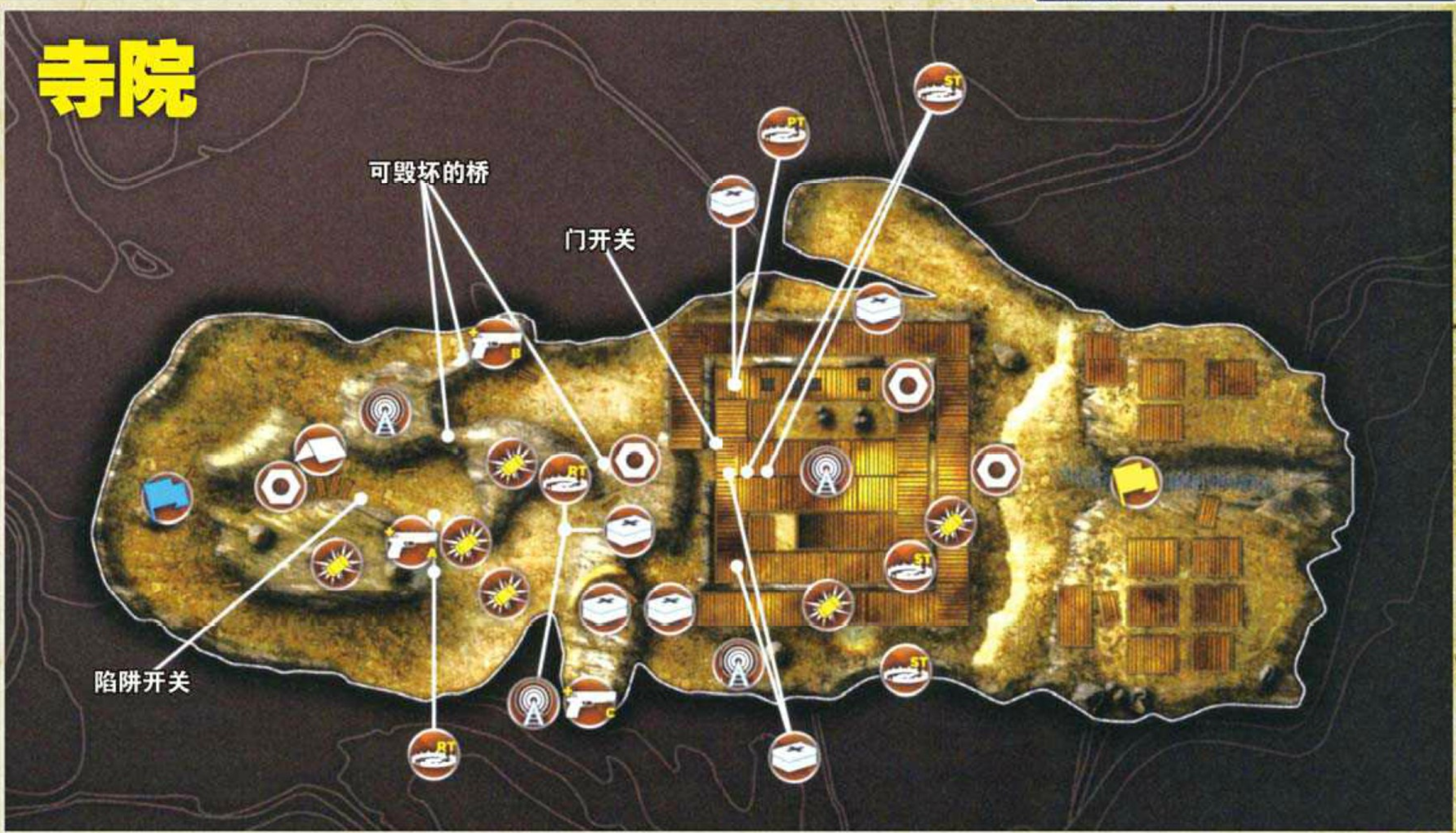





日本神社
瀑布
陷阱开关




峡谷
陷阱开关
古钟
古钟装置
可毁坏的地板



寺院
可毁坏的桥
门开关
陷阱开关




陷阱开关
避雷针
避雷针
海滩

# 奖杯指南



| 奖杯总数 | 51 | 铜杯 | 41 | 银杯 | 7 | 金杯 | 2 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 难度 | 3/10 |
| 所需时间 | 约40小时（含25小时在线） |
| 在线奖杯 | 15（银杯2，铜杯13） |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无可能错过的奖杯 | 有 |
| 奖杯BUG或事故 | 有可能存档损坏 |
| 其他需求 | 无 |

除了5个比较容易错过的奖杯之外，本作的单机奖杯难度都不高。5个奖杯分别是“话匣子”、“炸药还是爆炸了”、“过来这里！”、“经典失误”和“神枪手”。

其中“话匣子”要在剧情中注意找到NPC对话，否则就要重打主线剧情。其他的则是由于通关后敌人数量少，导致难度变高，但是只要在“贫民窑”的流程中注意一下，就没什么问题了。与收集、挑战相关的奖杯，都可以在通关之后慢慢补全，这样也能省去不少盲目搜索的功夫。

至于在线奖杯，由于游戏已经发售了比较长时间，PS4版本在线多人对战实际打起来并不轻松。游戏本身多人模式比较粗糙是一个原因，另一个原因是目前想搜到等级相当的对手也比较困难，因此想挑战在线奖杯的玩家，非常有必要找到同好一起配合以便顺利完成。

如果要加快多人游戏奖杯的进度，记得在战斗中多搜索尸体来补充残料。多人模式的奖杯全部可刷，如果自己一个人正常游戏来达成的话，部分奖杯需要在比赛中多加留意。

### 真·生还者
白金

**奖杯说明：** 获得其他全部奖杯

### 书痴
铜杯

**奖杯说明：** 找到25%的文献

### 历史学家
铜杯

**奖杯说明：** 找到75%的文献

### 遗物猎人
铜杯

**奖杯说明：** 找到25%的遗物

### 考古学家
铜杯

**奖杯说明：** 找到75%的遗物

### 没事找事
铜杯

**奖杯说明：** 找到25%的定位秘宝

### 满满一袋定位秘宝
铜杯

**奖杯说明：** 找到75%的定位秘宝

### 上穷碧落下黄泉
金杯

**奖杯说明：** 找到所有的文献、遗物、定位秘宝

**取得方法：** 如果不想亲自摸索，那么依靠技能显示出古墓入口和藏宝图的位置，拿到藏宝图，再利用地图导航以及制图术等技能寻路，这些收集都没有太大的难度，只要耐心观察一下光柱的方位和高度就能找到路，而且也可以在通关后慢慢补完。

### 搜刮客
铜杯

**奖杯说明：** 成功收集5000件残料

**取得方法：** 在升级改造装备的过程中就会用到大量残料，平时见到残料就去拿，这个数目不成问题。

### 找麻烦
铜杯

**奖杯说明：** 搜刮200名敌人的尸体

**取得方法：** 在本作中要养成战斗后搜刮尸体的习惯，这同时也是残料的来源之一。

### 聪明伶俐的女孩
银杯

**奖杯说明：** 购买一个类别下的全部能力

### 致命杀机
银杯

**奖杯说明：** 购买所有类别下的全部能力

**取得方法：** 技能点所需的经验值在许多行动中都能获得，习惯搜刮尸体，再把古墓和收集、挑战任务做了就能完成。

### 我们来真的
铜杯

**奖杯说明：** 将任意武器完全改装并升至最高级

### 专业达人
银杯

**奖杯说明：** 将全部武器完全改造并升至最高级

**取得方法：** 优先把技能点用在增加残料的技能“进阶搜掠”和“捡骨者”上，那么在获得足够残料的时候就能拿到升级武器的部件，这个残料的量还是比较大的，想要加快速度的话，可以把见到的动物都杀掉。

### 狩猎高手
铜杯

**奖杯说明：** 猎杀并掠夺十只大型动物

**取得方法：** 大型动物包括狼、野猪、鹿，很容易能发现。要注意的是奖杯要求“猎杀并掠夺”，所以不要只杀了却不去搜刮。

### 鸡有鸡味，鱼有鱼味
铜杯

**奖杯说明：** 猎杀并掠夺十只小型动物

**取得方法：** 小型动物包括老鼠、兔子、鸡，前面两种都相当常见，而鸡会在贫民窟区域出现比较多。只不过这些小动物们都会躲准星，远程攻击比较繁琐，可以尝试近身用斧子砍。注意要“猎杀并掠夺”。

### 鸡毛掸子
铜杯

**奖杯说明：** 猎杀并掠夺十只飞行动物

**取得方法：** 并不是所有在飞的都能打到，要距离比较近的才行，可以通过学习技能后用求生本能来判断。飞行动物在贫民窑等地会出现，但在船难海滩区域是最容易打到的，去往古墓的路上飞行动物的数量也很可观。记得还是要“掠夺”。

### 百步穿杨
铜杯

**奖杯说明：** 在单机模式中完成50次爆头

取得方法：在初期尽量让敌人爆头，后期敌人有头盔就有些麻烦了。

### 食肉一族
铜杯

**奖杯说明：** 用弓箭杀死50名敌人

### 死神面前人人平等
铜杯

**奖杯说明：** 用步枪杀死75名敌人

**取得方法：** 弓箭的优越性可能会导致用枪的情况变少，当弓箭相关的奖杯拿到之后就注意换用枪支吧。

### 寡妇制造者
铜杯

**奖杯说明：** 用霰弹枪杀死40名敌人

**取得方法：** 在近战的情况可以多用霰弹枪，一举两得。

### 职业枪手
铜杯

**奖杯说明：** 用手枪杀死35名敌人

**取得方法：** 敌人较多的时候不妨就用手枪多爆头，也是一举两得的做法。

### 经典失误
铜杯

**奖杯说明：** 让敌人的炸药掉落并炸死两人

**取得方法：** **这个是易错过奖杯，** 在特定位置很好达成，详情请见前文攻略贫民窟的部分。

### 过来这里！
铜杯

**奖杯说明：** 用绳子将5名敌人拖下去摔死

**取得方法：** **这个是易错过奖杯，** 在刚得到绳子的时候就能赚到大半名额，接下来逮到机会就不要放过，专门找那些站在平台边缘，而且没有阻挡的敌人拉下来。后期不少敌人身上有盔甲，绳子很难发生效果，所以趁早为好。

### 机会主义者
铜杯

**奖杯说明：** 杀死25名未察觉到你的敌人

**取得方法：** 用弓箭杀死那些未察觉到劳拉的敌人都算，并不一定要使用近身偷袭暗杀。

### 心狠手辣
铜杯

**奖杯说明：** 使用15次终结技

**取得方法：** 可以使用终结技时，敌人的脑袋上一般会出现骷髅图案提示，在使用闪避反击的过程中非常容易出现。

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

### 神枪手 铜杯

**奖杯说明：** 将10名在滑索上的敌人击落

**取得方法：** **这个是易错过奖杯，** 最佳的达成位置也是在贫民窟。拿着霰弹枪，一看到有敌人冲出来准备用滑锁，就马上出掩体跑过去来一枪，然后敌人就掉下去摔死了。由于机会有限，因此在贫民窟的相应位置一个都不要放过，错过超过3个人建议立刻重来。

### 老练的冒险家 铜杯

**奖杯说明：** 利用闪避反击让25名敌人失去行动力

**取得方法：** 闪避反击这个技巧劳拉一开始是不会的，需要购买相应的技能。这个技巧在游戏中很常用，特别是后期被敌人近身时，在没有太多远程兵的情况下，主动上前触发闪避反击反而更有效率。

### 精明干练 铜杯

**奖杯说明：** 探索一座支线古墓

### 智能优异 金杯

**奖杯说明：** 探索全部支线古墓

**取得条件：** 请见前文的流程攻略部分。

### 大业伊始 铜杯

**奖杯说明：** 完成一项挑战

### 不可思议！ 银杯

**奖杯说明：** 完成所有挑战

**取得条件：** 请见前文的挑战攻略部分。

### 生还者诞生 银杯

**奖杯说明：** 完成游戏

### 炸药还是爆炸了 铜杯

**奖杯说明：** 点爆一个在空中的炸弹

**取得条件：** **这是易错过的奖杯，** 详情请见前文攻略贫民窟的部分。射击炸弹稍微需要点技巧，建议换上霰弹枪，最好能提前预估一下轨迹，然后敌人扔的时候自己别乱动，否则肯定是不好命中的，没打到再跳开躲避爆炸。

### 香煎蟹饼 铜杯

**奖杯说明：** 杀死菲菲蟹

**取得方法：** 菲菲蟹会出现在船难海滩的海滩上，每次出现都不止一只，只要随便杀掉一只就可以了。如果在通关之后才传送到这里的话，可能会找不到螃蟹，那么可以回头往山上跑一段，再去海滩的时候就会刷新出来了。

### 话匣子 铜杯

**奖杯说明：** 完成与全部船员的对话

**取得方法：** **在首次流程中就要注意在各个剧情点跟NPC对话，** 直到对话提示消失为止。错过了要重新打一遍剧情，具体请查看流程攻略部分。完成全部对话后，奖杯会立刻解锁，不需要等到通关。

### 冒险家 铜杯

**奖杯说明：** 每种多人模式的战役都玩过一次

**取得条件：** 可以自然累积，也可以自己开房。

### 职业炮手 铜杯

**奖杯说明：** 多人模式中用炮塔杀死20名玩家

**取得条件：** 不少地图都有炮塔，记住炮塔的位置，守在旁边，有敌人在合适的攻击范围再冲上去打。



### 下去吧，小子！ 铜杯

**奖杯说明：** 多人模式中杀死一名正在滑索上的玩家

**取得条件：** 这个奖杯要求中的“正在滑索上”指的是在绳索上从下往上滑的动作，而这个动作只有索拉瑞的角色能做出来。想达成需要找机会，平时不能离滑索太远，这样也好命中对手。如果对手刚好想解“利用滑索来从濒死状态中逃脱”，那是再好不过了。

### 圈套 铜杯

**奖杯说明：** 多人模式中用陷阱抓住一名玩家

**取得条件：** 每次开局都顺手把陷阱弄好（那种把人吊起来的绳子陷阱），总有人会上钩。

### 老天眷顾 铜杯

**奖杯说明：** 多人模式中从10次爆炸中活下来

**取得条件：** 这个很容易，游戏中经常会被炸到，每次看到炸弹就跳开，只要不是刚好落在脚下基本都无问题。另外多人场景中有不少炸药桶，也可以自己经常站在刚好被波及但是不足以被炸死的距离。

### 好心肠 铜杯

**奖杯说明：** 多人模式中救起一名队友

**取得条件：** 只有救援模式里扮演生还者才有拯救队友的机会。

### 我真行！ 银杯

**奖杯说明：** 每种多人模式的战役中都取得一次等级配对比赛的胜利

**取得条件：** 在搜索多人游戏模式时选择“等级配对”，每种类型的等级配对赢一次就行了。快速配对默认是“不分等级”，因此最好别选这个。

### 惟一的生还者 铜杯

**奖杯说明：** 多人模式中成为队伍中惟一一名没有被杀或击倒的玩家

**取得条件：** 这个在独自游玩的时候还比较好解，不管什么模式大家都是挂了之后就重生的，这个奖杯的要求就是当你的同伴都死了还没复活，但你是惟一活着的，游戏过程中自然会解开，刷的话就更容易了。



### 肉搏勇士 铜杯

**奖杯说明：** 多人模式中使用近身攻击杀死10名玩家

### 爆破大师 铜杯

**奖杯说明：** 多人模式中用一个炸弹炸死2名敌人

**取得条件：** 对敌人扎堆的位置使用榴弹比较好得手，或者在开局的时候突然点爆敌人集中出现位置附近的炸药桶，这个需要经验和眼明手快。

### 攀逃大师 铜杯

**奖杯说明：** 多人模式中利用攀爬绳索逃避死亡3次

**取得条件：** 前面已经说到，使用滑索倒着滑这个动作只有索拉瑞的角色才能使用出来。站在绳索附近，等敌人打你就往绳索上跳，然后倒着滑，或者趁自己受伤赶紧跳上绳子倒着滑。

### 自恋狂 铜杯

**奖杯说明：** 购买一个新的多人模式角色

### 步步高升 铜杯

**奖杯说明：** 多人模式中达到10级

### 购物狂 铜杯

**奖杯说明：** 购买多人模式中的全部升级和角色

**取得方法：** PS4版中不包括购买将军。请参考前文“快速升级赚钱指南”。

### 认真投入 银杯

**奖杯说明：** 在多人模式中达到60级

**取得条件：** 请参考前文“快速升级赚钱指南”。





# 無雙OROCHI蛇魔2 Ultimate

本作是第二部移植至PS4平台的《无双》，与PS3相比，同屏人数增多，战场的光影与气氛渲染也更加出色，一场下来的击破数超过3000人也并不少见。在系统上PS4版与PS3版并未有太大的差别，各部分细节的调整与更新后的PS3/PSV版《大蛇2U》无太大差别，例如转生次数从原版的3次提升至9次等。本作支持PS4与PS3/PSV版的CrossSave功能，已经有PS3/PSV版的玩家可以直接通过CrossSave来共享存档，在PS4上享受一把真正的“割人如割草”的快感。

| 无双大蛇2 终极版 | Koei Tecmo | 动作 |
|---|---|---|
| PS4 | 无双OROCHI蛇魔2 Ultimate | 中文版 |
| | 2014年7月31日 | 本地1~2人，在线1~2人 | 
| | 对应年龄：15岁以上 | 售价为498港币 |



## 动作讲解

### 按键说明

| 按键 | 操作 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 视角转换 |
| 方向键↑ | 呼叫坐骑 |
| 方向键↓ | 召唤待机同伴 |
| 触碰版 | 调出菜单 |
| OPTIONS | 切换地图 |
| □ | 通常攻击 |
| △ | 蓄力攻击，以下简称“C攻击” |
| × | 跳跃/上下马/操作大型兵器 |
| ○ | 无双乱舞/无双奥义/长按可积攒无双槽 |
| L1 | 防御/转为追尾视角/重整态势 |
| R1 | 风格战技，以下简称“TA技” |
| L2/R2 | 更换操作武将/队伍招式 |

### 冲刺连携

移动一定时间后按□即可使出冲刺攻击，在使用冲刺攻击后按□键还可以马上接续通常攻击，其特征是人物身上会闪一下光。

### 换人攻击

当玩家操作其中一人在对敌人进行连续攻击的时候，在攻击停止前切换角色，就可以让对应的待机角色出现并继续攻击。



## 三重猛攻

相比前作新增的系统，当玩家以 C 攻击命中敌人时切换角色，可发动三重猛攻。三重猛攻没有消耗，且威力相当可观。注意无限模式由于是 5 人组队，因此不支持该系统。




### 特别三重猛攻

特定的组合还能使用出特别三重猛攻，比如孙尚香 + 孙策 + 孙权，王元姬 + 祝融 + 宁宁，演出效果相比普通的三重猛攻更为华丽，威力也更高。查找特定组合的方式为，在查看武将情报时按下□键，即可在该角色的头像旁看到其他两名角色的头像，那么只需让该角色与此二人组队，且由指定的武将始动，即可在战场上使出特别三重猛攻。部分角色的特别三重猛攻不止一种组合方式，比如女忍既可以跟真田幸村和武田信玄发动，也可以跟绫音和瑞秋发动。下面就给出所有特别三重猛攻的组队方式和始动武将，注意如果不是由指定始动武将开始启动，即便队员正确也无法发动。

| 组队武将 | 始动武将 | 攻击顺 |
|---|---|---|
| 许褚 典韦 曹仁 | 许褚 | 曹仁→典韦→许褚 |
| 宫本武藏 徐晃 佐佐木小次郎 | 徐晃 | 佐佐木小次郎→宫本武藏→徐晃 |
| 张辽 徐晃 张郃 | 张郃 | 张辽→徐晃→张郃 |
| 郭嘉 星彩 稻姬 | 郭嘉 | 星彩→稻姬→郭嘉 |
| 吕蒙 凌统 甘宁 | 吕蒙 | 甘宁→凌统→吕蒙 |
| 黄盖 邓艾 孟获 | 黄盖 | 邓艾→孟获→黄盖 |
| 周泰 明智光秀 森兰丸 | 周泰 | 森兰丸→明智光秀→周泰 |
| 石川五右卫门 凌统 丰臣秀吉 | 凌统 | 石川五右卫门→丰臣秀吉→凌统 |
| 周瑜 太史慈 孙策 | 孙策 | 周瑜→太史慈→孙策 |
| 孙策 孙权 孙尚香 | 孙权 | 孙尚香→孙策→孙权 |
| 小乔 大乔 石田三成 | 小乔 | 大乔→石田三成→小乔 |
| 甄姬 练师 月英 | 练师 | 甄姬→月英→练师 |
| 赵云 马超 黄忠 | 赵云 | 马超→黄忠→赵云 |
| 关羽 关索 关平 | 关羽 | 关索→关平→关羽 |
| 刘备 关羽 张飞 | 刘备 | 张飞→关羽→刘备 |
| 庞德 马超 马岱 | 马超 | 庞德→马岱→马超 |
| 诸葛亮 庞统 徐庶 | 庞统 | 徐庶→诸葛亮→庞统 |
| 曹丕 陆逊 姜维 | 姜维 | 陆逊→曹丕→姜维 |
| 大乔 鲍三娘 卑弥呼 | 鲍三娘 | 大乔→卑弥呼→鲍三娘 |
| 司马懿 司马师 司马昭 | 司马懿 | 司马师→司马昭→司马懿 |
| 宁宁 祝融 王元姬 | 王元姬 | 祝融→宁宁→王元姬 |
| 夏侯惇 夏侯渊 夏侯霸 | 夏侯霸 | 夏侯渊→夏侯惇→夏侯霸 |
| 袁绍 钟会 今川义元 | 袁绍 | 今川义元→钟会→袁绍 |
| 魏延 孟获 祝融 | 祝融 | 魏延→孟获→祝融 |
| 董卓 远吕智 妲己 | 远吕智 | 董卓→妲己→远吕智 |
| 孙悟空 平清盛 真·远吕智 | 孙悟空 | 平清盛→真·远吕智→孙悟空 |
| 吕布 源义经 哪吒 | 源义经 | 吕布→哪吒→源义经 |
| 源义经 平清盛 弁庆 | 平清盛 | 弁庆→源义经→平清盛 |
| 真·远吕智 浑沌 九尾狐 | 真·远吕智 | 浑沌→九尾狐→真·远吕智 |
| 貂蝉 三藏法师 阿国 | 三藏法师 | 貂蝉→阿国→三藏法师 |
| 辉夜姬 太公望 酒吞童子 | 辉夜姬 | 酒吞童子→太公望→辉夜姬 |
| 龙隼 服部半藏 风魔小太郎 | 龙隼 | 服部半藏→风魔小太郎→龙隼 |
| 绫音 瑞秋 女忍 | 绫音 | 瑞秋→女忍→绫音 |
| 德川家康 刘备 圣女贞德 | 圣女贞德 | 刘备→德川家康→圣女贞德 |
| 内枚亚 曹操 织田信长 | 内枚亚 | 曹操→织田信长→内枚亚 |
| 阿基里斯 妲己 毛利元就 | 阿基里斯 | 妲己→毛利元就→阿基里斯 |
| 左慈 直江兼续 安倍晴明 | 安倍晴明 | 左慈→直江兼续→安倍晴明 |
| 伊达政宗 郭淮 雷杰尔 | 雷杰尔 | 郭淮→伊达政宗→雷杰尔 |
| 女娲 伏羲 神农 | 神农 | 伏羲→女娲→神农 |
| 绫音 雷杰尔 红叶 | 红叶 | 绫音→雷杰尔→红叶 |
| 妲己 安倍晴明 玉藻前 | 玉藻前 | 妲己→安倍晴明→玉藻前 |
| 素戋呜 应龙 哪吒（人型） | 哪吒（人型） | 素戋呜→应龙→哪吒（人型） |
| 百々目鬼 牛鬼 浑沌 | 浑沌 | 牛鬼→百々目鬼→浑沌 |
| 孙尚香 甲斐姬 斯特尔肯布鲁克 | 斯特尔肯布鲁克 | 孙尚香→甲斐姬→斯特尔肯布鲁克 |
| 索菲提雅 宁宁 孙坚 | 索菲提雅 | 孙坚→宁宁→索菲提雅 |
| 前田庆次 立花宗茂 本多忠胜 | 前田庆次 | 立花宗茂→本田忠胜→前田庆次 |
| 上杉谦信 直江兼续 绫御前 | 上杉谦信 | 直江兼续→绫御前→上杉谦信 |
| 阿市 浓姬 王异 | 阿市 | 浓姬→王异→阿市 |
| 武田信玄 真田幸村 女忍 | 武田信玄 | 真田幸村→女忍→武田信玄 |
| 丰臣秀吉 浅井长政 立花宗茂 | 丰臣秀吉 | 浅井长政→立花宗茂→丰臣秀吉 |
| 今川义元 刘禅 长宗我部元亲 | 今川义元 | 刘禅→长宗我部元亲→今川义元 |
| 石田三成 加藤清正 福岛正则 | 石田三成 | 加藤清正→福岛正则→石田三成 |
| 司马昭 诸葛诞 岛左近 | 岛左近 | 诸葛诞→司马昭→岛左近 |
| 风魔小太郎 孟获 丁奉 | 风魔小太郎 | 孟获→丁奉→风魔小太郎 |
| 甄姬 蔡文姬 长宗我部元亲 | 长宗我部元亲 | 蔡文姬→甄姬→长宗我部元亲 |
| 杂贺孙市 张角 加西亚 | 加西亚 | 张角→杂贺孙市→加西亚 |
| 前田庆次 前田利家 柴田胜家 | 柴田胜家 | 前田庆次→前田利家→柴田胜家 |
| 贾诩 黑田官兵卫 竹中半兵卫 | 黑田官兵卫 | 竹中半兵卫→贾诩→黑田官兵卫 |
| 岛津义弘 立花誾千代 立花宗茂 | 立花宗茂 | 岛津义弘→立花誾千代→立花宗茂 |
| 上杉谦信 武田信玄 北条氏康 | 北条氏康 | 上杉谦信→武田信玄→北条氏康 |

## 弹返

在防御敌人的攻击时按□键即可使出弹返。弹返可以让大范围的敌人陷入巨大的硬直，并有破防效果。配合效果为破敌人防时回复大量体力、无双的吸生小手、吸活小手，效果非常惊人。但破防技和防御不能技不能被弹返，所以只建议在杂兵面前安心使用。

## 援护攻击

当玩家控制的角色受到敌人攻击时按下换人键，就可以让对应的待机角色发动援护攻击，以避免连续受创。发动援护攻击时会消耗当前控制角色一定量的无双槽。

## 无双技

除非玩家的武器上拥有“吸活”属性，否则攻击敌人是无法积攒无双槽的。回复无双槽的手段主有：切换至待机角色、无双道具、按住○键主动积蓄、以吸活属性的武器攻击敌人。当无双槽蓄满就可以使用无双技，本作全部角色的无双技大致可以分为两类，发动条件均为无双槽全满时按○键，其中三国系武将为无双乱舞，战国系武将为无双奥义，他 1 和他 2 系的角色中既有用无双乱舞的，又有用无双奥义的，另外这一代没有空中无双

无双乱舞的特征是无双槽消耗量固定，威力大，演出较快。无双奥义的特征是一旦发动，无双槽就会缓缓减完。在无双槽减完之前，角色全程处于无敌状态。该下玩家可以按住○键不放，使用无双技追打，也可以自由出招，但无法使用 TA 技。当玩家角色处于濒死状态时，两种无双技均会强化为“真·无双乱舞”和“真·无双奥义”。



### 真・无双爆发

本作新增的系统真・无双爆发是允许 3 名角色（联机时 6 名）同时放无双的系统，使用方法为：先在关卡中按方向键↓将两名待机角色调出，当三名角色无双槽全满且距离较近时发动无双技。

## 真・合体技




本作新增的技巧，角色头像下方的蓝色合体槽全满时同时按下 L2 与 R2 键。发动之后玩家角色全程无敌，可自由打击敌人，敌方行动被减慢，在合体槽降为零后还会发动特写攻击。合体槽的增加方式是高连击数，但只有在敌人未死的情况下受到连击才算有效，因此如果想快速积累合体槽的话，就要用低威力且连击数高的招式来攻击。合体技除了威力大、全程无敌之外，更重要的是在高难度下能够打出稀少石。“收敛”属性的武器配合多段 HIT 的普通攻击或 TA 技可迅速蓄满合体槽，比如孙尚香的 TA 技，在高难度关卡的敌人堆里发动一次基本就能蓄满。本作能够在骑马状态下发动真・合体技，指令相同。

## TA技




按下 R1 键即可使用风格战技，俗称 TA 技。TA 技的好处是发动快，有无敌时间，而且能用在各种攻击后取消。本作不再有无消耗的 TA 技，但部分角色的 TA 技能附加武器属性。《大蛇 2U》为每个角色都增加了空中 TA 技，在空中按 R1 键释放，这样即使被敌将打浮空，也能受身后一击脱离险境了。

## EX攻击

三国系武将和个别的他系武将有特殊的 EX 攻击，EX 攻击发动时会出现分身，发动方法一般都是在特定阶段的 C 攻击后再按一下△。

## 阵形技

无限模式下的专用技能，设定好任意阵形后，5 名队员都会对应一项阵形技。阵形技依靠点击触摸屏的正中央发动，根据选取技能的不同，消耗的阵形槽也各有差别。阵形技中既有附加状态的，也有直接攻击的，部分阵形技可形成连携。关于阵形技的详细，将在无限模式部分予以讲解。

# 角色育成



## 基本数值

本作每名角色包括 5 项基本数值，分别是：体力、攻击力、防御力、无双、敏捷度。5 项数值中的前 4 项上限均为 999，均可以通过升级而永久成长，另外也可以通过角色特技以及特殊装备来增加。但敏捷度的上限只有 180，且不会随着等级提升而增加。不过《大蛇 2U》导入了转生系统和成长玉以后，将全角色的敏捷度提到上限也不是难事。

本作每名角色最大可达 100 级，升级除了增加能力外，还会开启新的招式。在战场上打死敌人就能获得不等的经验值，难度越高，获得的经验值越多。此外还有增加经验值的道具，而且玩家还能在战场上储备一定量的公共经验值。在阵地时按调出菜单键选择“提升 1 等级”即为以公共经验值为角色升级，这样可以节省一定时间。《大蛇 2U》的公共经验值直接多了一位数，从原先的 99999 提升到 999999，因此不需要像前作一样赶着用光了。目前所知道的赚取公共经验值最快的地方是对抗模式的生存战，随便 30 连胜就可赚取 10 多万的公共经验，且不用费神跑地图。




当角色到达 100 级后，再获得经验值也不会升级，这时可以在阵地菜单的出击准备项目下选择“转生”，让该满级角色重新回到 1 级，每名角色最多转生 8 次。转生后的 1 级武将依然非常孱弱，不会有逆天的能力，需要重新培养到高等级才能使用，好处是转生能让角色拥有第二个角色技能，且随着等级提升而获得成长玉。每消耗一个成长玉可给 5 项基本数值的任意一项提升 2 点，且成长玉提升的数值即便在下一次转生中也会得以继承。当角色进行第二次转生以后，将成为拥有两种角色技能、可装备 6 个道具的“超级赛亚人”。以转生一次 100 级的方式计算，实际每名角色的等级上限是 1000 级。

## 角色类型

全部角色都大体被分为 4 种类型，同一类型的角色拥有一定的共性。

**力：**记为Power。受到远距离攻击和通常攻击时不会出现受创硬直。

**技：**记为Technique。以蓄力攻击命中空中的敌人会有伤害加成，另外按住L1键移动时按×键可以使用踏步。

**速：**记为Speed。在空中时按×键可以使出无敌的空中冲刺，另外以特定招式命中敌人时可以按以跳跃取消。

**闪：**记为Wonder。特征是以蓄力攻击命中被弹返的敌人有伤害加成，另外攻击命中敌人时按×键可消耗无双槽发动影技。

## 角色特技

本作的角色特技无需锻炼，一开始即可使用，但内容固定，无法改变。特技熟练度分为 G ~ S 八个级别，随着杀敌数的增加而提升，熟练度越高，特技的效果越强。角色在前一个 100 级内只能拥有一项特技，转生一次后可获得第二特技。

| 技能 | 效果 | 转生前对应角色 | 转生一次后对应角色 |
| --- | --- | --- | --- |
| 体力增加 | 体力最大值增加 | 许褚 张飞 魏延 孟获 阿基里斯 福岛正则 | 徐晃 马超 董卓 伏羲 浅井长政 加藤清正 石川五右卫门 |
| 无双增加 | 无双最大值增加 | 曹丕 周瑜 诸葛亮 郭淮 太公望 岛左近 | 张郃 孙权 钟会 祝融 女娲 稻姬 佐佐木小次郎 |
| 攻击增加 | 攻击力上升 | 典韦 庞德 关羽 远吕智 上杉谦信 宫本武藏 应龙 | 夏侯惇 凌统 孟获 雷杰尔 前田庆次 长宗我部元亲 |
| 防御增加 | 防御力上升 | 曹仁 黄盖 伏羲 酒吞童子 德川家康 柴田胜家 | 典韦 吕蒙 丁奉 王元姬 卑弥呼 红叶 前田利家 |
| 速度增加 | 敏捷度上升 | 张郃 孙尚香 孙悟空 三藏法师 女忍 风魔小太郎 哪吒（人型） | 孙策 赵云 刘禅 左慈 龙隼 真田幸村 立花誾千代 |
| 力型强化 | 力型角色能力上升 | 吕蒙 丁奉 邓艾 女娲 丰臣秀吉 立花宗茂 斯特尔肯布鲁克 | 曹仁 甘宁 夏侯霸 阿基里斯 武田信玄 岛津义弘 福岛正则 |
| 速型强化 | 速型角色能力上升 | 大乔 星彩 貂蝉 哪吒 阿市 直江兼续 瑞秋 | 王异 周瑜 鲍三娘 徐庶 源义经 哪吒（人型） |
| 技型强化 | 技型角色能力上升 | 甄姬 练师 关平 钟会 弁庆 稻姬 索菲提雅 | 小乔 姜维 关索 司马懿 内枚亚 柴田胜家 |
| 闪型强化 | 闪型角色能力上升 | 蔡文姬 刘备 森兰丸 阿国 杂贺孙市 毛利元就 | 黄盖 庞统 马岱 三藏法师 织田信长 岛左近 绫御前 |
| 武将攻增 | 对敌武将的攻击力增加 | 王异 甘宁 黄忠 吕布 服部半藏 前田利家 佐佐木小次郎 | 夏侯渊 月英 索菲提雅 上杉谦信 伊达政宗 立花宗茂 |
| 连续攻增 | 伤害随连击数上升 | 夏侯渊 周泰 关索 源义经 龙隼 织田信长 | 太史慈 黄忠 诸葛诞 辉夜姬 瑞秋 服部半藏 宫本武藏 |
| 回转攻增 | 换人攻击的伤害增加 | 张辽 姜维 圣女贞德 石田三成 浅井长政 竹中半兵卫 | 曹丕 庞德 大乔 邓艾 孙悟空 百々目鬼 直江兼续 |
| 无双轻减 | 无双槽消耗量减少 | 刘禅 董卓 张角 浓姬 长宗我部元亲 徐庶 | 刘备 魏延 绫音 应龙 浑沌 明智光秀 宁宁 |
| 武将防增 | 敌武将造成的伤害下降 | 徐晃 孙策 赵云 夏侯霸 平清盛 本多忠胜 加藤清正 | 贾诩 郭嘉 孙尚香 关平 素戋呜 加西亚 |
| 被击轻减 | 受到连续攻击时造成的伤害下降 | 贾诩 郭嘉 卑弥呼 伊达政宗 宁宁 北条氏康 | 孙坚 郭淮 吕布 弁庆 斯特尔肯布鲁克 阿市 德川家康 |
| 经验值增 | 获得的经验值增加 | 妲己 | 许褚 今川义元 |
| 熟练度增 | 角色技能的熟练度增长变快 | 百々目鬼 | 牛鬼 |
| 驯染み增 | 武器的驯染み增长变快 | 牛鬼 雷杰尔 红叶 | 妲己 |
| 贵石增加 | 战后获得的贵石数量增加 | 袁绍 今川义元 石川五右卫门 | 玉藻前 阿国 风魔小太郎 |
| 运增加 | 战后获得的武器和道具质量上升 | 小乔 鲍三娘 加西亚 玉藻前 | 貂蝉 袁绍 丰臣秀吉 |
| 待机体力 | 待机角色的体力回复速度上升 | 陆逊 庞统 司马懿 诸葛诞 甲斐姬 绫御前 | 甄姬 关羽 星彩 太公望 酒吞童子 浓姬 毛利元就 |
| 待机无双 | 待机角色的无双回复速度上升 | 孙权 月英 王元姬 祝融 左慈 黑田官兵卫 | 陆逊 练师 张角 真・远吕智 哪吒 杂贺孙市 北条氏康 |
| 百击体力 | 完成百人斩时体力得到部分回复 | 太史慈 凌统 马超 绫音 真田幸村 岛津义弘 九尾狐 | 曹操 张飞 司马昭 远吕智 森兰丸 甲斐姬 |
| 百击无双 | 完成百人斩时无双得到部分回复 | 曹操 孙坚 司马师 司马昭 武田信玄 立花誾千代 浑沌 | 蔡文姬 诸葛亮 安倍晴明 九尾狐 女忍 黑田官兵卫 |
| 百击合力 | 完成百人斩时合体槽得到部分回复 | 夏侯惇 马岱 辉夜姬 内枚亚 前田庆次 明智光秀 | 张辽 周泰 司马师 圣女贞德 神农 本多忠胜 竹中半兵卫 |
| 临死复活 | 体力为零时有一次机会复活 | 真・远吕智 素戋呜 安倍晴明 神农 | 平清盛 石田三成 |

# 友好度

本作的友好度是每个角色分别计算的，被分为三个阶段，分别为普通、高和最高，分别以红、黄、绿表示。提升友好度的方法多种多样，主要包括以下几种：




| 条件 | 效果 |
| --- | --- |
| 组队出击 | 队员相互之间+40 |
| 作为友军 | 队员和友军之间+10 |
| 救援我方 | 队员和被救援方之间+20 |
| 任务成功 | 队员和任务提供者之间+80 |
| 任务失败 | 队员和任务提供者之间-40 |
| 宴会饮茶 | 操作武将与全员之间+25 |
| 宴会游宴 | 操作武将与全员之间+50 |
| 宴会大会席 | 操作武将与全员之间+90 |
| 宴会观月宴 | 操作武将与指定一人之间+150 |



举行宴会是增加友好度的最佳手段。但开宴会不仅耗钱，还不能令友好度突破阶段。要想让友好度从红到黄，或是从黄到绿，还是需要通过战斗。友好度影响合体技的最终收尾动作的威力，以及阵地中的对话。此外部分关卡需要指定角色之间的友好度够高才会开启。

# 武器

武器是影响角色性能的最大因素，尤其是本作有着天舞、天攻、天佑这三种逆天属性，只需满足一定条件就可令角色的一切攻击自带属性。在《无双大蛇》的初版中，每名角色共有 4 种武器，分别以 1★、2★、3★、4★来表示，其中 4★武器性能最好。除了以上 4 种武器外，游戏中还存在着大★武器。大★武器的初始攻击力很低，但是在武器熟练度练满后会附加 54 点攻击力，总攻击力远超前面四种练满后只加 18 的攻击力。武器熟练度和角色技能熟练度一样，靠击破敌兵的人数来提升。



《大蛇 2U》中新增了 5★武器，5★武器包含仙界武器和炼金武器两种，仙界武器相当于“《三国无双》系列”中的秘武，需要对应角色在特定关卡达成一定的条件方可获得，特点是名字中都带一个“仙”字；炼金武器则是需要在无限模式下收集素材进行炼成，名字格式为“真・×××”。5★武器的初始攻击力很高，虽然成长有限，但总体攻击力还是略高于大★武器的，推荐使用。当然，本作中最强的武器也并非 5★武器，而是在无限模式下刷到的高附加值 4★武器，最多附加 99 点攻击力。

## 武器属性

和系列前两作一样，要想轻松打过修罗难度乃至更难的身无限模式，就要有好武器。好武器除了需要自身的高攻击力，也要附带良好的属性。属性一般是在 C 攻击时发动，部分角色的特定普通攻击和 TA 技也能附加属性。

属性分为被动类、攻击类和稀有类三种。

**被动类**：像神速、夺取、天击这一类的属性都是被动类，一旦拥有，即可常时发挥效果。

**攻击类**：除了经典的冰、炎、风、雷、吸活、吸生外，《大蛇2U》还增加了风斩、冰雷、三极这样的复合属性，即只要玩家将风斩属性加到10，就相当于同时拥有了风+10和斩+10。不过属性附加值的上限为10，无法累积，比如当玩家拥有风斩+10后，就算还有斩+10、雷斩+10这两个属性，斩也不会变成

+30，而依然是以+10计算。那么复合属性的意义何在？举个极端的例子，如果武器上的风斩（风+斩）和三极（炎+冰+雷）都+10，那么就相当于只消耗了2个镶嵌孔就完成了前作5个镶嵌孔才能实现的属性，节省出来的3个镶嵌孔可以去附加收敛、分身这一类实用的稀有属性。



**稀有类**：稀有类属性只能在★数较多的关卡中获得，而难度越高，出现几率越大。它和被动类一样也是常时发动，区别是稀有属性没有等级概念，而且效果通常都非常高，特别推荐的稀有属性有天舞、收敛，当然它们也有可能将本作变成真正的“割草”游戏。

## 被动属性

**神速**：加快角色的攻击动作，是极其值得推荐的属性。不过对于自身动作已经很快的角色来说，神速等级过高有可能反而会影响手感，因此不算必备属性，但是在被动属性中已经是佼佼者了。

**速攻**：击破武将时有一定几率出现韦驮天靴（加速效果），几乎没有作用

**收集、夺取、报奖、武勋**：击破武将时出现武器、道具、贵石、卷物，玩家可根据具体需要来调配，在初期的资源积累阶段可适当用用，但不适合放在后期的常用武器上。

**地击、天击、乱击、骑击、极击、波击**：增加对应攻击的威力，地击为通常攻击，天击为蓄力攻击，乱击为无双技，骑击为骑乘攻击，极击为TA技，波击为射击和冲击波。



以上技能对于攻击力的加成其实是相当明显的，但由于本作雷、风、斩这三种按比例扣血的属性过强，彼此效果还能叠加，所以使得以上这些技能的实用性都打了折扣。不过《大蛇2U》加了风斩、三极这样的复合属性后，多出来的技能孔用来加这些技能也是不错的选择。

**破天、勇猛**：传统属性，前者是对空中的敌人攻击力上升，后者是对敌将的攻击力上升。这两个属性面临的问题和六种击属性一样，那就是在风、雷、斩叠加面前显得实用性不足。

**习熟、调和、练磨**：培养角色的专用技能，习熟是熟练度增长变快，调和是驯染み增长变快，练磨是获得经验值变多。这些都是在前中期的角色养成阶段特别实用的属性，

**增广**：增加攻击范围，对射击类角色加成不打，但短兵器很适合装备。还是那句话，复合属性的出现令这些原本有一定发挥但又不得不坐冷板凳的属性有了登上舞台的机会。

**连锁**：连击维持时间变长。实用性不高。

**空击**：当操作角色处于空中时，攻击力增强，虽然本作增加了空中TA技，不过该属性的适用场合还是不多，不是非常推荐。

**惠石**：击破敌将时一定几率出现稀少石，由于合体技的存在，后期几乎无用。

**惠桃**：击破敌人时一定几率出现桃，几乎无用。

**惠酒**：击破敌人时一定几率出现酒，几乎无用。



## 攻击属性

**炎**：令敌人持续受到伤害。本作的炎属性并非不强，只是因为其他属性过于暴力，导致它的发挥不算太抢眼。

**冰**：令敌人冻结而无法行动。冰属性能增加乱战中的安全系数，同时让连续追打成为可能。

**雷**：按敌人的最大体力给予比例伤害，附带气绝效果，可谓相当逆天。雷可以与风、斩属性叠加伤害，值得推荐。

**风**：防御不能且按敌人的最大体力给予比例伤害，基本上是武器必备的属性。

**斩**：按敌人的最大体力给予比例伤害，同时有一定几率秒杀杂兵，配合吸生、吸活能非常有效地增加角色的存活力和续航力，依然强烈推荐。

**吸生**：吸收敌人的体力。本作的吸生效果非常明显，由于修罗难度敌人攻击力过于恐怖，吸生基本也算必备属性。配合斩属性效果更佳，敌人越多越安全。

**吸活**：吸收敌人的无双。效果同样有着明显提升，对于以无双技、TA技吃饭的人来说是必备技能。

**炎雷**：炎雷双属性复合。

**冰雷**：冰雷双属性复合。

**炎风**：炎风双属性复合。

**冰风**：冰风双属性复合。

**雷风**：雷风双属性复合。

**炎斩**：炎斩双属性复合。

**冰斩**：冰斩双属性复合。

**雷斩**：雷斩双属性复合。

**风斩**：风斩双属性复合，由于三极只有炎、冰、雷的组合方式，因此风斩是本作极品武器的必备属性。

**三极**：炎、冰、雷三属性复合，强化到+10后与风斩配合能发挥出前作5种属性的功效，非常BUG，也是本作极品武器的必备属性。

## 稀有属性

**诱爆**：攻击时产生爆炸效果。爆炸的威力不大，但能有效地增加并维持连击数，用来打合体槽非常方便。

**旋风**：攻击时往前方附加旋风。旋风的攻击力比诱爆高，而且能对敌人产生硬直，从而大大提升攻击时的安全系数，负面效果是容易将浮空的敌人打飞。

**收敛**：攻击时增加合体槽的效果上升。与诱爆并用的话效果极其惊人。

**分身**：攻击时附加分身。分身的攻击效果不可谓不强，但与雷风斩相比还是差了不少。

**天活**：无需濒死即可发动真・无双乱舞和无双秘奥义。对于以无双战法为主的人来说很有用。

**天舞**：无双槽全满时，所有攻击附加炎、冰、雷、风、斩5种武器属性，但天舞状态的通常攻击不具备吸生、吸活效果。对于依赖影技作战的角色来说，由于时常要消耗无双槽，因此不算太方便。不过《大蛇2U》新增的天攻和天佑为影技角色提供了新的可能。

**进击**：每达成200连击获得“战神之斧”的效果，一些容易达成高连击数的角色在拥有风斩和三极后还是很推荐的。

**坚甲**：每成200连击获得“战神之铠”的效果，不是很推荐。

**快愈**：每500连击获得“华佗膏”的效果，不是很推荐。

**气炎**：每500连击获得“玉玺”的效果，由于能瞬间回满无双槽，因此一些容易达成高连击数的角色可以利用该属性无间断地连发TA技和乱舞，推荐这类角色装备。

**重崩**：攻击速度减缓，但C攻击可崩防。由于有风属性存在，不是非常推荐。

**重碎**：攻击速度减慢，但C攻击会出现会心一击，不是很推荐。

**猛崩**：受到的伤害倍增，但C攻击可崩防。由于有风属性存在，不是非常推荐。

**猛碎**：受到的伤害倍增，但C攻击会出现会心一击。对于远程角色来说，来属性还是值得一用的。

**调达**：击破敌人时道具掉落数倍增，可令收集效率翻倍的属性，对于刷素材的玩家来说是非常好用的属性，不过不适合为最终武器配备。

**裂风**：攻击命中武将时一定几率发生旋风，威力虽然比诱爆高，但发挥不稳定，不是很推荐。

**天攻**：体力槽最大时所有攻击附加炎、冰、雷、风、斩5种武器属性，天攻相比天舞的优点在于可以让无双乱舞、无双奥义和全TA技附带属性，非常推荐。

**天佑**：体力槽在一半以下时所有攻击附加炎、冰、雷、风、斩5种武器属性。天佑的缺点是与吸生相冲突，尤其是在修罗难度下不太好把握，不是很推荐。

## 宝珠

本作新增了宝珠系统，玩家可以直接给武器上宝珠，而不需要像前作一样进行复杂的武器之间互相合成了。宝珠可以通过无限模式的素材炼金获得，也可以完成故事模式下“神镜编”的各难度关卡获得，以下各关卡各难度的宝珠获得对照表。根据上文提到的推荐属性，牛头山探索战·神镜编和许昌谋略战·神镜编的修罗难度都是值得反复刷取的，不过这些关卡无法刷出稀有属性的宝珠。

| 战场名 | 简单 | 普通 | 困难 | 修罗 |
|---|---|---|---|---|
| 南郡攻防战·神镜编 | 勇猛珠 | 炎珠 | 风珠 | 炎斩珠 |
| 手取川防卫战·神镜编 | 速攻珠 | 冰珠 | 斩珠 | 冰斩珠 |
| 兖州救援战·神镜编 | 蒐集珠 | 增广珠 | 吸生珠 | 雷斩珠 |
| 牛头山探索战·神镜编 | 夺取珠 | 连锁珠 | 吸活珠 | 风斩珠 |
| 许昌谋略战·神镜编 | 武勋珠、报奖珠 | 天击珠、地击珠 | 冰雷珠、炎雷珠 | 空击珠、三极珠 |
| 剑阁内乱·神镜编 | 练磨珠 | 破天珠 | 炎风珠 | 惠石珠 |
| 妖姬讨伐战·神镜编 | 调和珠、习熟珠 | 神速珠、雷珠 | 雷风珠、冰风珠 | 惠酒珠、惠桃珠 |

# 装备道具

本作中每名角色初期可装备2个道具，随着转生次数的累积，可以在一转和二转后分别装备4个乃至6个道具。装备道具又分为普通和特殊这两种，普通装备道具是从战场上出现的玉手箱里随机获得的，有等级的设定，等级越高，效果越强。打高难度的高星关卡容易拿到高等级版。而特殊道具需要满足一定条件才能获得。

## 普通装备道具

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 朱雀翼 | 体力最大值增加 |
| 青龙胆 | 无双最大值增加 |
| 白虎牙 | 攻击力上升 |
| 玄武甲 | 防御力上升 |
| 神速符 | 敏捷度上升 |
| 背水矛 | 攻击力大幅上升但防御力下降 |
| 背水盾 | 防御力大幅上升但攻击力下降 |
| 仙气环 | 熟练度增长变快 |
| 相克护符 | 敌武将造成的伤害下降 |
| 藤甲铠 | 敌飞行道具射击造成的伤害下降 |
| ※以下普通道具只能在无限模式下获得 | |
| 背水铠 | 体力大幅上升但无双下降 |
| 背水戈 | 无双大幅上升但体力下降 |
| 两当铠 | 敏捷度大幅上升但攻击力下降 |
| 札甲 | 敏捷度大幅上升但防御力下降 |
| 筒袖铠 | 攻击力和防御力大幅上升但敏捷度下降 |
| 姜族角 | 骑乘中攻击力和防御力上升 |
| 反魂丹 | 死亡时一定几率以一定体力值复活 |
| 活生带 | 操作武将的体力缓缓回复 |
| 练心带 | 操作武将的无双槽缓缓回复 |
| 变若水 | 每受到攻击时回复无双槽 |
| 雷鼓 | 每受到攻击时一定几率向敌人降下落雷 |
| 神兽镜 | 受到敌将的无双乱舞或无双奥义时有一定几率反击 |
| 破碎小手 | 防御时有一定几率出现弹返 |

## 特殊装备道具

特殊装备道具分为故事模式专有和无限模式专有两类，故事模式专有的特殊装备道具的入手共通条件如下：

1. 难度为困难或修罗。

2. 玩家队伍中要有特定角色。所谓特定角色是应关卡不同而有异的，每个特殊装备道具都对应多个特定角色，只要择一带上出战即可。特定角色只要在队伍中就算有效，哪怕不控制他/她上场杀敌也行。

3. 在指定战场干掉一定数量以上的敌人。

满足以上3个条件后，会出现贵重品报告，且贵重品就出现在玩家身边。

| 名称 | 效果 | 指定战场 | 特定角色 | 最低人数 |
|---|---|---|---|---|
| 纽带数珠 | 受身时自动发动援护攻击 | 一章 夷陵之战 | 立花誾千代、姜维、前田庆次、妲己、曹丕、夏侯惇 | 2000 |
| 无影具足 | 影技发动时有一定几率不消耗无双 | 一章 上田城之战 | 贾诩、太史慈、太公望、直江兼续、织田信长、典韦 | 1500 |
| 活丹勾玉 | R技发动时有一定几率不消耗无双 | 一章 洞口之战 | 吕蒙、宁宁、司马师、明智光秀、司马懿、孙悟空 | 1500 |
| 流转羽衣 | 踏步发动后一定时间内无敌 | 一章 寿春之战 | 司马昭、张辽、黄盖、伏羲、上杉谦信、风魔小太郎 | 1000 |
| 铁甲手 | 蓄力攻击发动途中受到攻击不会产生硬直 | 一章 长筱之战 | 邓艾、周泰、前田利家、阿市、曹操、女娲 | 1000 |
| 无双铠 | 受弓矢、铁炮攻击时不会产生硬直 | 一章 小田原城之战 | 王元姬、源义经、凌统、长宗我部元亲、周瑜、阿国 | 1500 |
| 八咫镜 | 骑乘时有一定几率反弹弓矢和铁炮 | 二章 长谷堂之战 | 女忍、孙策、加西亚、陆逊、钟会、平清盛 | 2000 |
| 金刚手甲 | 防御时不会被弹开 | 二章 九州之战 | 诸葛诞、孙尚香、孙权、杂贺孙市、柴田胜家、卑弥呼 | 1500 |
| 夜叉面具 | 能够防御背后来的攻击 | 二章 南中之战 | 马超、夏侯霸、加藤清正、甘宁、武田信玄、真·远吕智 | 1500 |
| 相杀帷子 | 敌人的属性攻击效果无效 | 二章 姊川之战 | 黑田官兵卫、黄忠、郭淮、伊达政宗、孙坚、百々目鬼 | 2000 |
| 吸生小手 | 破敌人防时体力大量回复 | 二章 定军山之战 | 丁奉、魏延、立花宗茂、浓姬、赵云、牛鬼 | 1500 |
| 吸活小手 | 破敌人防时无双大量回复 | 二章 许昌之战 | 甲斐姬、刘禅、三藏法师、关羽、服部半藏、关平 | 1000 |
| 药活法书 | 回复道具效果2倍 | 二章 关原之战 | 森兰丸、弁庆、星彩、北条氏康、张飞、庞统 | 1000 |
| 发破传书 | 濒死状态下倒地起身后一定时间内攻击力两倍 | 二章 洛阳之战 | 竹中半兵卫、辉夜姬、丰臣秀吉、练师、董卓、诸葛亮 | 1000 |
| 顽铁甲 | 濒死状态下倒地起身后一定时间内防御力两倍 | 三章 潼关之战 | 马岱、毛利元就、袁绍、今川义元、刘备、素戋呜 | 1000 |
| 脱兔脚绊 | 濒死状态下倒地起身后一定时间内移动力两倍 | 三章 阳平关之战 | 祝融、张角、本多忠胜、绫御前、貂蝉、哪吒 | 1000 |
| 孙子兵法 | 战场上加攻、防、速的道具维持时间变长 | 三章 贱岳之战 | 福岛正则、酒吞童子、甄姬、吕布、稻姬、关索 | 1500 |
| 七星带 | 获得武器的质量上升 | 三章 长坂之战 | 小乔、石川五右卫门、鲍三娘、龙隼、许褚、德川家康 | 1000 |
| 赤兔镫 | 乘坐赤兔马出战 | 三章 樊城之战 | 徐晃、浅井长政、圣女贞德、孟获、佐佐木小次郎、王异 | 1500 |
| 松风镫 | 乘坐松风出战 | 三章 本能寺之战 | 庞德、宫本武藏、绫音、夏侯渊、月英、石田三成 | 1500 |
| 熊镫 | 乘坐熊出战 | 三章 山崎之战 | 島左近、左慈、内枚亚、蔡文姬、张郃、郭嘉 | 1000 |
| 象镫 | 乘坐象出战 | 三章 虎牢关之战 | 真田幸村、岛津义弘、曹仁、阿基里斯、大乔、远吕智 | 1500 |

无限模式专有的特殊道具大部分只要刷无限模式下高瘴气等级的关卡即有机会爆出，部分则需要完成仙女特定的委托任务才能作为报酬获得。




| | | |
|---|---|---|
| 生太刀 | 令换人攻击不消耗无双槽 | 高瘴气等级下几率爆出 |
| 生弓矢 | 令援护攻击不消耗无双槽 | 高瘴气等级下几率爆出 |
| 吴子兵法 | 令能力上升道具的效果增加 | 高瘴气等级下几率爆出 |
| 骑甲铠 | 骑马状态下即使受到攻击也不会落马 | 高瘴气等级下几率爆出 |
| 定风珠 | 空中受到攻击时可随时受身 | 高瘴气等级下几率爆出 |
| 形代 | 将受到的伤害分摊给其他小队成员 | 高瘴气等级下几率爆出 |
| 鬼神小手 | 弹返成功时一定时间内无敌 | 高瘴气等级下几率爆出 |
| 鬼神传书 | 濒死状态下起身时一定时间内无敌 | 高瘴气等级下几率爆出 |
| 飞龙玉 | 在C攻击中可随时跳跃 | 完成委托任务“武艺者的证明” |
| 天云羽衣 | 在C攻击中可随时垫步 | 完成委托任务“武者修行” |
| 龙神铠 | 空中冲刺时不会出现硬直 | 完成委托任务“无双的猛者” |
| 无影膝当 | 影技消费的无双槽减半 | 完成委托任务“与强者的因缘” |
| 五十铃 | 将掉落道具自动吸过来 | 完成委托任务“猛者的证明” |

# 故事模式

游戏的主要模式，初期玩家只能使用马超、竹中半兵卫和司马昭三名角色，随着关卡的完成和角色好感度的提高，关卡会陆续解禁。在阵地上，玩家可以切换操作的武将与战友对话，还可以购买以及合成武器或召开宴会。故事模式共有8个章节，其中1～4章为原版《无双 ORICHI 2》的内容，剧情以远吕智为核心；5～8章则重点讲述玉藻前和九尾狐的故事。很多关卡都需要玩家和阵地上出现的人物对话才能开启，部分战场还需要特定角色之间的友好度达到一定的程度才能开启。

在选择关卡时，玩家会看到“设定成员”和“推荐出击成员”的选项。设定成员是指玩家当前队伍中的成员，而推荐出击成员则是此关默认的角色。选择推荐角色完成关卡可以看到一些特殊的剧情，而且过关之后在阵地中出现的角色也更符合剧情发展要求，从而有利于开启新的关卡。建议各位玩家在第一次挑战关卡时以推荐角色来进行。




## 全关卡出现条件

### 序章

| 关卡名 | 出现条件 | 推荐武将 |
|---|---|---|
| 妖蛇讨灭战 | 初期即有 | 司马昭、马超、竹中半兵卫 |

### 第1章

| 关卡名 | 出现条件 | 推荐武将 |
|---|---|---|
| 夷陵之战 | 妖蛇讨灭战通过 | 司马昭、马超、竹中半兵卫 |
| 夷陵之战·改变后 | 手取川之战通过 | 庞德、马超、辉夜姬 |
| 上田城之战 | 夷陵之战通过 | 司马昭、张辽、岛左近 |
| 洞口之战 | 夷陵之战通过 | 竹中半兵卫、徐晃、邓艾 |
| 寿春之战 | 上田城之战、洞口之战通过 | 司马昭、王元姬、辉夜姬 |
| 长筱之战 | 上田城之战、洞口之战通过 | 马超、女忍、辉夜姬 |
| 长筱之战·改变后 | 洮水救出战通过 | 周泰、孙尚香、庞德 |
| 小田原城之战 | 寿春之战、寿春之战通过 | 立花誾千代、黄盖、辉夜姬 |
| 小田原城之战·改变后 | 洞口救出战通过 | 甲斐姬、孙尚香、竹中半兵卫 |
| 手取川之战 | 在阵地与庞德对话 | 马超、马岱、辉夜姬 |
| 洮水救出战 | 在阵地与孙尚香对话 | 孙尚香、黄盖、周泰 |
| 洞口救出战 | 在阵地与岛津义弘对话 | 岛津义弘、孙尚香、甲斐姬 |
| 牛头山撤退战 | 在阵地与太史慈、浅井长政、练师对话 | 太史慈、辉夜姬、浅井长政 |
| 牛头山之战 | 第3章长坂之战通过后，在阵地与鲍三娘、卑弥呼、宁宁对话 | 鲍三娘、蔡文姬、绫音 |
| 南郡之战 | 在阵地与夏侯霸、杂贺孙市对话 | 夏侯霸、杂贺孙市、孙权 |
| 上田城夺还战 | 寿春之战通过，在阵地与王元姬、辉夜姬、竹中半兵卫对话 | 王元姬、太公望、马岱 |
| 夷陵突破战 | 在阵地与黄忠、马岱、徐庶对话 | 黄忠、马岱、徐庶 |
| 三方原突破战 | 在阵地与郭淮、森兰丸、丰臣秀吉对话 | 郭淮、森兰丸、丰臣秀吉 |
| 长筱反攻战 | 三方原突破战通过 | 周泰、徐晃、黄盖 |
| 赤壁突破战 | 在阵地与曹仁、夏侯霸、柴田胜家对话 | 曹仁、夏侯霸、柴田胜家 |
| 寿春侵攻战 | 在阵地与酒吞童子、太公望、源义经对话 | 酒吞童子、太公望、源义经 |
| 三方原侵攻战 | 在阵地与平清盛、前田庆次、伊达政宗对话 | 平清盛、前田庆次、伊达政宗 |

### 第2章

| 关卡名 | 出现条件 | 推荐武将 |
|---|---|---|
| 九州之战 | 小田原城之战通过 | 贾诩、邓艾、孙尚香 |
| 姊川之战 | 小田原城之战通过 | 真田幸村、森兰丸、马超 |
| 长谷堂之战 | 小田原城之战通过 | 福岛正则、太史慈、源义经 |
| 长谷堂之战·改变后 | 牛头山撤退战通过 | 太史慈、王元姬、岛左近 |
| 南中之战 | 九州之战通过 | 甲斐姬、辉夜姬、丁奉 |
| 定军山之战 | 姊川之战通过 | 周泰、前田利家、左慈 |
| 定军山之战·改变后 | 小牧长久手击退战通过 | 圣女贞德、蔡文姬、直江兼续 |
| 许昌之战 | 长谷堂之战、南中之战、定军山之战通过 | 浅井长政、福岛正则、诸葛诞 |
| 许昌之战·改变后 | 兴势山阳动战通过 | 刘禅、星彩、加藤清正 |
| 关原之战 | 许昌之战通过 | 内枚亚、祝融、徐晃 |
| 洛阳之战 | 许昌之战通过 | 岛左近、源义经、诸葛诞 |
| 小牧长久手击退战 | 在阵地与圣女贞德对话 | 圣女贞德、丰臣秀吉、辉夜姬 |
| 兴势山阳动战 | 在阵地与张郃、刘禅对话 | 刘禅、星彩、宁宁 |
| 凉州之战 | 刘禅、关索的友好度上升后在阵地与其对话 | 刘禅、关索、鲍三娘 |
| 兴势山之战 | 立花誾千代、小乔、孙尚香的友好度上升后在阵地与其对话 | 立花誾千代、小乔、孙尚香 |
| 洮水之战 | 丰臣秀吉、石川五右卫门的友好度上升后在阵地与其对话 | 石川五右卫门、丰臣秀吉、马岱 |
| 剑阁之战 | 贾诩、毛利元就的友好度上升后在阵地与其对话 | 贾诩、岛左近、张辽 |
| 三方原之战 | 练师、吕蒙、福岛正则的友好度上升后在阵地与其对话 | 吕蒙、福岛正则、加藤清正 |
| 手取川机巧战 | 左慈、弁庆、徐晃的友好度上升后在阵地与其对话 | 弁庆、徐晃、左慈 |
| 南中扫讨战 | 孟获、祝融、张郃的友好度上升后在阵地与其对话 | 孟获、祝融、魏延 |
| 江东之战 | 姊川之战通过后，在阵地与练师、丁奉对话 | 丁奉、练师、岛津义弘 |
| 定军山攻略战 | 赤壁突破战通过 | 曹仁、夏侯霸、杂贺孙市 |
| 姊川潜入战 | 在阵地与真田幸村、左慈、弁庆对话 | 左慈、弁庆、龙隼 |
| 九州迎击战 | 在阵地与毛利元就、妲己、阿基里斯对话 | 毛利元就、妲己、阿基里斯 |
| 兖州之战 | 在阵地与内枚亚、貂蝉、绫音对话 | 内枚亚、貂蝉、绫音 |
| 徐州之战 | 在阵地与孙尚香、今川义元、长宗我部元亲对话 | 孙尚香、今川义元、长宗我部元亲 |
| 辽东之战 | 在阵地与孙坚、宁宁、福岛正则对话 | 孙坚、宁宁、福岛正则 |
| 妲己追击战 | 在阵地与素戋呜、哪吒、神农对话 | 素戋呜、哪吒、神农 |
| 剑阁突破战 | 通过妲己追击战 | 素戋呜、哪吒、孙悟空 |

### 第3章

| 关卡名 | 出现条件 | 推荐武将 |
|---|---|---|
| 潼关之战 | 关原之战、洛阳之战通过 | 王元姬、张郃、加藤清正 |
| 潼关之战·改变后 | 潼关攻略战通过 | 阿市、太公望、福岛正则 |
| 阳平关之战 | 潼关之战通过 | 关羽、真田幸村、女忍 |
| 长坂之战 | 潼关之战通过 | 小乔、毛利元就、阿基里斯 |
| 长坂之战·改变后 | 广宗突破战通过 | 武田信玄、上杉谦信、贾诩 |
| 贱岳之战 | 阳平关之战通过 | 赵云、曹仁、龙隼 |
| 本能寺之战 | 长坂之战通过 | 竹中半兵卫、孙策、辉夜姬 |
| 本能寺之战·改变后 | 街亭防卫战通过 | 孙策、大乔、岛左近 |
| 樊城之战 | 贱岳之战、本能寺之战通过 | 绫御前、本多忠胜、关羽 |
| 樊城之战·改变后 | 雒城解放战通过 | 绫御前、赵云、前田利家 |
| 山崎之战 | 樊城之战通过 | 司马昭、王元姬、伊达政宗 |
| 成都脱出战 | 山崎之战通过 | 马超、女娲、服部半藏 |
| 虎牢关之战 | 山崎之战通过 | 酒吞童子、司马昭、前田庆次 |
| 大坂城之战 | 山崎之战通过 | 竹中半兵卫、邓艾、卑弥呼 |
| 潼关攻略战 | 在阵地与许褚、司马师对话 | 许褚、司马昭、柴田胜家 |
| 广宗突破战 | 4章在阵地与上杉谦信、武田信玄对话 | 武田信玄、上杉谦信、贾诩 |

| 关卡名 | 出现条件 | 推荐武将 |
|---|---|---|
| 街亭防卫战 | 在阵地与浓姬会话 | 浓姬、石川五右卫门、大乔 |
| 雒城解放战 | 在阵地与司马懿、夏侯惇会话 | 夏侯惇、张飞、弁庆 |
| 寿春攻略战 | 在阵地与丁奉、北条氏康会话 | 北条氏康、丁奉、周瑜 |
| 夷陵救出战 | 在阵地与郭嘉、星彩会话 | 郭嘉、郭淮、星彩 |
| 广宗之战 | 虎牢关之战通过，司马懿、伊达政宗的友好度上升后在阵地与其对话 | 司马懿、伊达政宗、石川五右卫门 |
| 街亭之战 | 星彩、前田庆次的友好度上升后在阵地与其对话 | 星彩、前田庆次、柴田胜家 |
| 雒城之战 | 在阵地与绫御前、练师对话 | 绫御前、练师、直江兼续 |
| 阳平关防卫战 | 贱岳之战、本能寺之战通过后，在阵地与伏羲、卑弥呼对话 | 伏羲、吕蒙、毛利元就 |
| 宛城之战 | 3章通过后，在阵地与贾诩、龙隼对话 | 女忍、宁宁、黄忠 |
| 潼关迎击战 | 在阵地与司马师、许褚、石田三成对话 | 司马师、许褚、石田三成 |
| 阳平关迎击战 | 在阵地与张飞、本多忠胜、赵云对话 | 张飞、本多忠胜、赵云 |
| 长坂援护战 | 在阵地与周瑜、孙策、北条氏康对话 | 周瑜、孙策、北条氏康 |
| 名族雪辱战 | 在阵地与袁绍、祝融、立花誾千代对话 | 袁绍、祝融、立花誾千代 |
| 南郡防卫战 | 在阵地与练师、雷杰尔、圣女贞德对话 | 练师、雷杰尔、圣女贞德 |
| 剑豪的挑战 | 在阵地与源义经、宫本武藏对话 | 夏侯惇、源义经、宫本武藏 |

## 第4章

| 关卡名 | 出现条件 | 推荐武将 |
|---|---|---|
| 妖蛇讨灭战（再战） | 妖蛇讨灭战通过 | 司马昭、马超、竹中半兵卫 |
| 火口决战 | 3章完成前，妖蛇讨灭战（再战）通过，或打出普通结局以外的结局 | 司马昭、马超、竹中半兵卫 |
| 远吕智讨灭战 | 3章完成后，妖蛇讨灭战（再战）通过 | 司马昭、马超、竹中半兵卫 |
| 素戋鸣击退战 | 远吕智讨灭战通过 | 司马昭、马超、竹中半兵卫 |
| 真、远吕智讨灭战 | 素戋鸣击退战通过 | 司马昭、马超、竹中半兵卫 |
| 真、古志城前哨战 | 除真结局相关以外的全角色均已加入，再打过远吕智讨灭战 | 太公望、辉夜姬、酒吞童子 |
| 真、古志城大决战 | 真、古志城前哨战通过 | 司马昭、马超、竹中半兵卫 |
| 合肥之战 | 在阵地与曹丕、石田三成对话 | 曹丕、石田三成、甄姬 |
| 小牧长久手之战 | 黄忠、服部半藏、诸葛亮的友好度上升后在阵地与其对话 | 黄忠、服部半藏、魏延 |
| 洛阳攻略战 | 在阵地与邓艾、明智光秀、浅井长政对话 | 邓艾、龙隼、宁宁 |
| 长筱击退战 | 在阵地与阿市、浓姬对话 | 阿市、浓姬、司马懿 |
| 五丈原模拟战 | 在阵地与诸葛亮、安倍晴明、张角对话 | 直江兼续、徐庶、诸葛诞 |

## 第5章

| 关卡名 | 出现条件 | 推荐武将 |
|---|---|---|
| 争乱始动战 | 真・远吕智讨灭战通过后开始故事模式 | 妲己、卑弥呼、孙悟空 |
| 本能寺急袭 | 争乱始动战通过 | 关平、星彩、稻姬 |
| 南郡攻防战 | 本能寺急袭通过 | 织田信长、森兰丸、浓姬 |
| 南郡攻防战・神镜编 | 小田原城决战通过 | 织田信长、森兰丸、浓姬 |



## 第6章

| 关卡名 | 出现条件 | 推荐武将 |
|---|---|---|
| 妲己搜索战 | 南郡攻防战通过 | 加西亚、司马师、伊达政宗 |
| 友军说得战 | 妲己搜索战通过 | 岛左近、北条氏康、王元姬 |
| 贱岳奇战 | 友军说得战通过 | 大乔、宁宁、丰臣秀吉 |
| 合肥奇战 | 贱岳奇战通过 | 真田幸村、上杉谦信、女忍 |
| 山崎奇战 | 合肥奇战通过 | 孙坚、孙权、甲斐姬 |
| 神镜脱出战 | 山崎奇战通过 | 小乔、立花宗茂、凌统 |
| 玉藻前封印战 | 神镜脱出战通过 | 直江兼续、太史慈、岛津义弘 |
| 神镜搜索战 | 玉藻前封印战通过后开始故事模式 | 武田信玄、绫御前、甘宁 |
| 手取川防卫战 | 神镜搜索战通过 | 典韦、王异、阿市 |
| 手取川防卫战・神镜编 | 小田原城决战通过 | 典韦、王异、阿市 |
| 兖州救援战 | 手取川防卫战通过 | 夏侯渊、张郃、佐佐木小次郎 |
| 兖州救援战・神镜编 | 小田原城决战通过 | 夏侯渊、张郃、佐佐木小次郎 |
| 牛头山探索战 | 兖州救援战通过 | 曹操、甄姬、邓艾 |
| 牛头山探索战・神镜编 | 小田原城决战通过 | 曹操、甄姬、邓艾 |
| 许昌谋略战 | 牛头山探索战通过 | 钟会、董卓、风魔小太郎 |
| 许昌谋略战・神镜编 | 小田原城决战通过 | 钟会、董卓、风魔小太郎 |
| 剑阁内乱 | 许昌谋略战通过 | 月英、典韦、德川家康 |
| 剑阁内乱・神镜编 | 小田原城决战通过 | 月英、典韦、德川家康 |
| 严岛之战 | 剑阁内乱通过 | 庞德、服部半藏、前田利家 |

## 第7章

| 关卡名 | 出现条件 | 推荐武将 |
|---|---|---|
| 仙界防卫战 | 严岛之战通过 | 伏羲、应龙、关羽 |
| 天帝救援战 | 仙界防卫战通过 | 蔡文姬、明智光秀、司马懿 |
| 仙界动乱 | 天帝救援战通过 | 哪吒（人型）、竹中半兵卫、赵云 |
| 魔王幽闭战 | 仙界动乱通过 | 吕布、张辽、姜维 |
| 仙界将救出战 | 小田原城决战通过后，在阵地与士兵对话 | 伏羲、哪吒（人型）、应龙 |
| 仙界逃亡战 | 小田原城决战通过后，在阵地与士兵对话 | 玉藻前、安倍晴明、孙悟空 |

## 第8章

| 关卡名 | 出现条件 | 推荐武将 |
|---|---|---|
| 妖姬讨伐战 | 魔王幽闭战通过 | 本多忠胜、诸葛诞、陆逊 |
| 妖姬讨伐战・神镜编 | 小田原城决战通过 | 本多忠胜、诸葛诞、陆逊 |
| 九尾追击战 | 妖姬讨伐战通过 | 貂蝉、周瑜、三藏法师 |
| 小田原城决战 | 九尾追击战通过 | 加藤清正、曹丕、郭嘉 |
| 凉州乱入战 | 仙界逃亡战通过 | 九尾狐、远吕智、真・远吕智 |
| 镜像获得战 | 凉州乱入战通过 | 石川五右卫门、黑田官兵卫、张角 |
| 妖狐复仇战 | 镜像获得战通过 | 九尾狐、阿国、袁绍 |

# 全角色加入条件

### 魏

| | | |
|---|---|---|
| 夏侯惇 | 3章 | 樊城之战 |
| 典韦 | 3章 | 长坂之战・改变后 |
| 张辽 | 1章 | 上田城之战 |
| 曹操 | 3章 | 樊城之战 |
| 许褚 | 3章 | 潼关之战 |
| 夏侯渊 | 1章 | 南郡之战 |
| 徐晃 | 1章 | 洞口之战 |
| 张郃 | 2章 | 许昌之战 |
| 曹仁 | 2章 | 定军山之战 |
| 曹丕 | 3章 | 虎牢关之战 |
| 甄姬 | 3章 | 虎牢关之战 |
| 蔡文姬 | 2章 | 姊川之战 |
| 贾诩 | 1章 | 洞口之战 |
| 庞德 | 1章 | 夷陵之战 |
| 王异 | 4章 | 长筱击退战 |
| 郭嘉 | 3章 | 樊城之战・改变后 |

### 吴

| | | |
|---|---|---|
| 周瑜 | 3章 | 长坂之战 |
| 陆逊 | 4章 | 合肥之战 |
| 孙尚香 | 1章 | 小田原城之战 |
| 甘宁 | 2章 | 三方原之战 |
| 孙坚 | 3章 | 本能寺之战 |
| 太史慈 | 1章 | 上田城之战 |
| 吕蒙 | 2章 | 长谷堂之战・改变后 |
| 黄盖 | 1章 | 洞口之战 |
| 周泰 | 1章 | 长筱之战 |
| 凌统 | 2章 | 泷水之战 |
| 孙策 | 3章 | 长坂之战 |
| 孙权 | 2章 | 定军山之战 |
| 小乔 | 1章 | 小田原城之战 |
| 大乔 | 3章 | 长坂之战 |
| 丁奉 | 1章 | 小田原城之战 |
| 练师 | 1章 | 长筱之战・改变后 |

## 蜀

| | | |
|---|---|---|
| 赵云 | 3章 | 阳平关之战 |
| 关羽 | 2章 | 定军山之战 |
| 张飞 | 3章 | 阳平关之战 |
| 诸葛亮 | 3章 | 成都之战 |
| 刘备 | 3章 | 成都之战 |
| 马超 | / | 初始角色 |
| 黄忠 | 1章 | 夷陵之战・改变后 |
| 魏延 | 2章 | 南中之战 |
| 关平 | 3章 | 街亭之战 |
| 庞统 | 4章 | 小牧长久手之战 |
| 月英 | 2章 | 手取川机巧战 |
| 姜维 | 2章 | 许昌之战・改变后 |
| 刘禅 | 2章 | 长谷堂之战 |
| 星彩 | 2章 | 许昌之战 |
| 马岱 | 1章 | 夷陵之战 |
| 关索 | 1章 | 牛头山之战 |
| 鲍三娘 | 2章 | 九州之战 |
| 徐庶 | 1章 | 夷陵之战・改变后过关，在阵地与黄忠、马岱、徐庶对话 |

## 晋

| | |
|---|---|
| 司马懿 | 3章 虎牢关之战 |
| 司马师 | 3章 潼关之战 |
| 司马昭 | 初始角色 |
| 邓艾 | 1章 洞口之战 |
| 王元姬 | 1章 上田城之战 |
| 钟会 | 4章 洛阳攻略战 |
| 诸葛诞 | 1章 上田城之战 |
| 夏侯霸 | 2章 定军山之战 |
| 郭淮 | 1章 长筱之战 |





## 他 1

| | | |
|---|---|---|
| 貂蝉 | 3章 | 潼关之战・改变后 |
| 吕布 | 3章 | 大阪城之战，需要让貂蝉作为出击队员并接近吕布 |
| 董卓 | 3章 | 成都之战 |
| 袁绍 | 2章 | 剑阁之战 |
| 张角 | 3章 | 广宗之战 |
| 孟获 | 2章 | 南中之战 |
| 祝融 | 2章 | 南中之战 |
| 左慈 | 2章 | 姊川之战 |
| 远吕智 | / | 火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过 |
| 妲己 | 2章 | 关原之战 |
| 太公望 | 1章 | 寿春之战 |
| 孙悟空 | / | 火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过 |
| 伏羲 | 3章 | 本能寺之战 |
| 女娲 | 3章 | 樊城之战 |
| 源义经 | 1章 | 寿春之战 |
| 平清盛 | / | 火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过 |

## 他 2

| | | |
|---|---|---|
| 卑弥呼 | 2章 | 关原之战 |
| 真・远吕智 | 4章 | 火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过 |
| 百々目鬼 | / | 火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战任意一关通过 |
| 牛鬼 | 4章 | 火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战任意一关通过 |
| 三藏法师 | 2章 | 洮水之战 |
| 弁庆 | 2章 | 姊川之战 |
| 辉夜姬 | 序章 | 妖蛇讨灭战 |
| 素戋呜 | 4章 | 火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过 |
| 哪吒 | 4章 | 火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过 |
| 酒吞童子 | 2章 | 许昌之战 |
| 龙隼 | 2章 | 姊川之战 |
| 绫音 | 2章 | 长谷堂之战 |
| 圣女贞德 | 2章 | 定军山之战 |
| 内枚亚 | 2章 | 九州之战 |
| 阿基里斯 | 2章 | 关原之战 |
| 安倍晴明 | 1章 | 上田城夺还战 |
| 雷杰尔 | 2章 | 江东之战 |
| 神农 | 3章 | 阳平关防卫战 |
| 红叶 | 3章 | 宛城之战 |
| 玉藻前 | 8章 | 小田原城决战 |
| 应龙 | 7章 | 开始时 |
| 哪吒（人型） | 7章 | 仙界动乱 |
| 九尾狐 | 7章 | 仙界逃亡战 |
| 浑沌 | / | 无限模式一周目通过，与仙女对话使用“武将召唤” |
| 瑞秋 | 2章 | 兖州之战 |
| 斯特尔肯布鲁克 | 2章 | 徐州之战 |
| 索菲提雅 | 2章 | 辽东之战 |

## 战国 1

| | |
|---|---|
| 真田幸村 | 1章 长筱之战 |
| 前田庆次 | 2章 洛阳之战 |
| 织田信长 | 3章 本能寺之战 |
| 明智光秀 | 3章 本能寺之战・改变后 |
| 上杉谦信 | 3章 大阪城之战 |
| 阿市 | 2章 许昌之战 |
| 阿国 | 3章 雒城之战 |
| 女忍 | 1章 夷陵之战 |
| 杂贺孙市 | 2章 定军山之战・改变后 |
| 武田信玄 | 3章 大阪城之战 |
| 伊达政宗 | 2章 洛阳之战 |
| 浓姬 | 3章 本能寺之战 |
| 服部半藏 | 3章 阳平关之战 |
| 森兰丸 | 1章 长筱之战 |
| 丰臣秀吉 | 1章 长筱之战 |

## 战国 2

| | |
|---|---|
| 今川义元 | 2章 凉州之战 |
| 本多忠胜 | 3章 阳平关之战 |
| 稻姬 | 3章 夷陵救出战 |
| 德川家康 | 3章 成都之战 |
| 石田三成 | 3章 潼关之战 |
| 浅井长政 | 2章 长谷堂之战 |
| 岛左近 | 1章 上田城之战 |
| 岛津义弘 | 1章 小田原城之战 |
| 立花訚千代 | 1章 洞口之战 |
| 直江兼续 | 2章 姊川之战 |
| 宁宁 | 2章 许昌之战 |
| 风魔小太郎 | 3章 寿春攻略战 |
| 前田利家 | 2章 姊川之战 |
| 长宗我部元亲 | 2章 凉州之战 |

## 战国 3

| | |
|---|---|
| 加西亚 | 3章 广宗之战 |
| 柴田胜家 | 2章 许昌之战 |
| 加藤清正 | 2章 长谷堂之战 |
| 黑田官兵卫 | 1章 洞口之战 |
| 立花宗茂 | 2章 兴势山之战 |
| 甲斐姬 | 1章 小田原城之战 |
| 北条氏康 | 3章 长坂之战 |
| 竹中半兵卫 | 初始角色 |
| 毛利元就 | 2章 关原之战 |
| 绫御前 | 3章 贱岳之战 |
| 福岛正则 | 1章 寿春之战 |
| 石川五右卫门 | 2章 九州之战 |
| 宫本武藏 | 1章 小田原城之战・改变后 |
| 佐佐木小次郎 | 2章 南中扫讨战 |



## 自由模式

在自由模式中玩家可以任意选择已经打出来的角色和关卡。由于本作的故事模式本身就可以自由选择角色，所以自由模式的意义下降了不少，惟一的好处是自由模式省略了关卡中的关键剧情，打起来会比较省时间。

## 真・无双战场

这是本作新增的模式，玩家可以在这里编辑自己的关卡并上传到网上，也可以下载由其他玩家做好的关卡。无双之战场模式的编辑相当自由，不仅可以选择出场的敌我双方角色，而且能选择音乐、台词，并附加特殊效果。编辑好的关卡也可以保存到本地随时挑战。此模式下的编辑内容是随着玩家的进度而逐渐开启的，越往后越丰富。

## 对抗模式

对抗模式可让玩家与 AI 或其他玩家进行 3 对 3 的战斗，类似与格斗游戏的组队战。选择“预设”可设置上场的 3 名队员和装备的秘技卡片，秘技卡片可在其他模式完成关卡后获得。战斗中，屏幕左下方的 4 张秘技卡片中的 BP 数字会随着时间的经过慢慢增加，使用方向键的四方向即可发动对应秘技卡片的技能效果，根据技能效果的强弱，不同卡片技所消耗的点数也略有区别。与玩家对战对应在线和局域网两种模式，不过就目前的状况看在线人数门可罗雀，如果想解锁相应的奖杯还是与朋友约好联机。对抗模式下的生存模式可连续挑战 AI 操作的敌人。

# 生存模式攻略法

生存模式从中期开始敌人就很强力了，不少都带有霸体效果，受攻击无硬直，想解锁 50 连胜奖杯乃至拿到所有的秘技卡片，需要做好妥善的准备。各人爱用的角色不尽相同，本篇攻略仅提供一种最无脑的简单打法。

首先玩家需要先在故事模式下通过 7 章的关卡“仙界逃亡战”，解禁九尾狐（简称“九尾”），以她作为主战角色，另外两名队员随意。秘技卡片必须有大乔的卡片，另外 3 张卡片不作硬性要求，但为了提高效率和稳定度，建议用太史慈的“暴风鞭”、吕布的“鬼神之咆吼”、索菲提雅的“圣母之慈爱”。战斗方式也很简单，开局先让九尾以□键攻击对手，让无双槽蓄够能发动一个空中 TA 技的量，然后跳起按 R 键发动空中 JA，这样可维持一段时间的无敌，落地后连打□键攻击敌人，一套普通攻击结束后无敌时间大约正好完结，可再次跳到空中放 TA 技，如此反复即可屈死 CPU。当 BP 值到达 4 以上后，大乔的卡片技能可瞬间回满无双槽，确保空中 TA 技的需求。如果 BP 值富裕，太史慈的卡片技能可加快打倒敌人的效率。

## 秘技卡片收集

秘技卡片是对抗模式的重要道具，每名武将有两张，收集全所有卡片不仅能提升对抗模式的战斗力，也关系到奖杯的获得。每个武将分别对应一张通常秘技卡片和一张稀有秘技卡片，通常秘技卡片只需在角色加入我方后即会解禁，每名角色的解禁方式请参看前文的“全角色加入卡片”。至于稀有秘技卡片则需要通过达成特定条件方可获得。获得方法大体分为四类：

1. 难度“困难”以上通过特定关卡。注意，如果玩家是继承了 PS3 版《无双 OROCHI2》的存档，即便在前作中已经通过了该关的“困难”或“修罗”难度，也要再打一遍才能触发解禁。

2. 对应武将技能熟练度 S。建议队伍中带上百々目鬼，给角色装上仙气环去刷。如果继承的前作存档中武将熟练度已经是 S，那么直接获得该稀有技能卡片。

3. 在对抗模式下打倒对应武将。玩家需要进“对抗模式”模式下选择“对抗战”，直接将 CPU 对手设定为想要拿的卡片的对应武将即可。

4. 生存模式一定场数的连胜。玩家需要进对抗模式”模式下选择“生存战”，达成对应连胜数。注意玉藻前、九尾狐和浑沌这 3 名角色的稀有卡片虽然都凭借此方法获得，但他们各自所需要的精确场数尚未测出，保险起见玩家一概打到 85 连胜，即可一并获得该条件类型的所有稀有卡片。





## 全稀有秘技卡片获得方法

| 武将 | 卡片获得方法 |
|---|---|
| 曹操 | 生存模式10连胜 |
| 夏侯惇 | 夏侯惇技能熟练度S |
| 典韦 | 难度“困难”以上通过3章的广宗突破战 |
| 许褚 | 在对抗模式下打倒许褚 |
| 夏侯渊 | 难度“困难”以上通过1章的南郡之战 |
| 张辽 | 张辽技能熟练度S |
| 徐晃 | 徐晃技能熟练度S |
| 张郃 | 在对抗模式下打倒张郃 |
| 甄姬 | 甄姬技能熟练度S |
| 曹仁 | 在对抗模式下打倒曹仁 |
| 曹丕 | 在对抗模式下打倒曹丕 |
| 蔡文姬 | 在对抗模式下打倒蔡文姬 |
| 贾诩 | 贾诩技能熟练度S |
| 庞德 | 在对抗模式下打倒庞德 |
| 郭嘉 | 难度“困难”以上通过3章的雒城解放战 |
| 王异 | 难度“困难”以上通过4章的长筱击退战 |
| 孙坚 | 在对抗模式下打倒孙坚 |
| 周瑜 | 在对抗模式下打倒周瑜 |
| 陆逊 | 难度“困难”以上通过4章的合肥之战 |
| 太史慈 | 生存模式41连胜 |
| 孙尚香 | 在对抗模式下打倒孙尚香 |
| 孙权 | 孙权技能熟练度S |
| 吕蒙 | 难度“困难”以上通过1章的牛头山撤退战 |
| 甘宁 | 难度“困难”以上通过2章的三方原之战 |
| 黄盖 | 生存模式20连胜 |
| 孙策 | 孙策技能熟练度S |
| 小乔 | 在对抗模式下打倒小乔 |
| 大乔 | 大乔技能熟练度S |
| 周泰 | 周泰技能熟练度S |
| 凌统 | 在对抗模式下打倒凌统 |
| 丁奉 | 丁奉技能熟练度S |
| 练师 | 难度“困难”以上通过1章的洮水救出战 |
| 刘备 | 生存模式15连胜 |
| 赵云 | 生存模式5连胜 |
| 关羽 | 关羽技能熟练度S |
| 张飞 | 生存模式24连胜 |
| 诸葛亮 | 在对抗模式下打倒诸葛亮 |

| 武将 | 卡片获得方法 |
|---|---|
| 马超 | 马超技能熟练度S |
| 黄忠 | 难度“困难”以上通过1章的手取川之战 |
| 姜维 | 难度“困难”以上通过2章的兴势山阳动战 |
| 魏延 | 在对抗模式下打倒魏延 |
| 庞统 | 难度“困难”以上通过4章的小牧长久手之战 |
| 月英 | 难度“困难”以上通过2章的手取川机巧战 |
| 关平 | 难度“困难”以上通过3章的街亭之战 |
| 星彩 | 星彩技能熟练度S |
| 鲍三娘 | 鲍三娘技能熟练度S |
| 马岱 | 马岱技能熟练度S |
| 刘禅 | 在对抗模式下打倒刘禅 |
| 关索 | 难度“困难”以上通过1章的牛头山之战 |
| 司马懿 | 在对抗模式下打倒司马懿 |
| 司马师 | 生存模式47连胜 |
| 司马昭 | 司马昭技能熟练度S |
| 王元姬 | 生存模式32连胜 |
| 诸葛诞 | 诸葛诞技能熟练度S |
| 邓艾 | 生存模式28连胜 |
| 钟会 | 难度“困难”以上通过4章的洛阳攻略战 |
| 郭淮 | 郭淮技能熟练度S |
| 夏侯霸 | 生存模式49连胜 |
| 吕布 | 生存模式43连胜 |
| 貂蝉 | 难度“困难”以上通过3章的潼关攻略战 |
| 董卓 | 在对抗模式下打倒董卓 |
| 袁绍 | 难度“困难”以上通过2章的剑阁之战 |
| 张角 | 张角技能熟练度S |
| 孟获 | 难度“困难”以上通过2章的南中扫讨战 |
| 祝融 | 在对抗模式下打倒祝融 |
| 左慈 | 在对抗模式下打倒左慈 |
| 远吕智 | 生存模式68连胜 |
| 妲己 | 生存模式65连胜 |
| 太公望 | 太公望技能熟练度S |
| 孙悟空 | 生存模式58连胜 |
| 伏羲 | 在对抗模式下打倒伏羲 |
| 女娲 | 在对抗模式下打倒女娲 |
| 源义经 | 在对抗模式下打倒源义经 |
| 平清盛 | 生存模式64连胜 |
| 卑弥呼 | 卑弥呼技能熟练度S |
| 三藏法师 | 难度“困难”以上通过2章的洮水之战 |
| 弁庆 | 在对抗模式下打倒弁庆 |
| 百々目鬼 | 生存模式56连胜 |
| 牛鬼 | 生存模式67连胜 |
| 辉夜姬 | 生存模式66连胜 |
| 素戔呜 | 生存模式69连胜 |
| 哪吒 | 在对抗模式下打倒哪吒 |
| 酒吞童子 | 生存模式70连胜 |
| 龙隼 | 生存模式60连胜 |
| 绫音 | 生存模式61连胜 |
| 圣女贞德 | 在对抗模式下打倒圣女贞德 |
| 内枚亚 | 在对抗模式下打倒内枚亚 |
| 阿基里斯 | 难度“困难”以上通过1章的上田城夺还战 |
| 真·远吕智 | 生存模式71连胜 |
| 雷杰尔 | 难度“困难”以上通过2章的江东之战 |
| 安倍晴明 | 难度“困难”以上通过1章的上田城夺还战 |

| 武将 | 卡片获得方法 |
|---|---|
| 神农 | 难度“困难”以上通过3章的阳平关防卫战 |
| 红叶 | 生存模式62连胜 |
| 玉藻前 | 生存模式85连胜 |
| 应龙 | 在对抗模式下打倒应龙 |
| 哪吒（人型） | 哪吒（人型）技能熟练度S |
| 九尾狐 | 生存模式85连胜 |
| 浑沌 | 生存模式85连胜 |
| 瑞秋 | 难度“困难”以上通过2章的兖州之战 |
| 斯特尔肯布鲁克 | 难度“困难”以上通过2章的徐州之战 |
| 索菲提雅 | 难度“困难”以上通过2章的辽东之战 |
| 真田幸村 | 真田幸村技能熟练度S |
| 前田庆次 | 在对抗模式下打倒前田庆次 |
| 织田信长 | 生存模式51连胜 |
| 明智光秀 | 难度“困难”以上通过3章的街亭防卫战 |
| 上杉谦信 | 在对抗模式下打倒上杉谦信 |
| 阿市 | 阿市技能熟练度S |
| 阿国 | 难度“困难”以上通过3章的雒城之战 |
| 女忍 | 女忍技能熟练度S |
| 杂贺孙市 | 难度“困难”以上通过2章的小牧长久手击退战 |
| 武田信玄 | 生存模式35连胜 |
| 伊达政宗 | 伊达政宗技能熟练度S |
| 浓姬 | 在对抗模式下打倒浓姬 |
| 服部半藏 | 生存模式38连胜 |
| 森兰丸 | 在对抗模式下打倒森兰丸 |
| 丰臣秀吉 | 丰臣秀吉技能熟练度S |
| 今川义元 | 难度“困难”以上通过2章的凉州之战 |
| 本多忠胜 | 生存模式45连胜 |
| 稻姬 | 难度“困难”以上通过3章的夷陵救出战 |
| 德川家康 | 德川家康技能熟练度S |
| 石田三成 | 石田三成技能熟练度S |
| 浅井长政 | 生存模式52连胜 |
| 岛左近 | 在对抗模式下打倒岛左近 |
| 岛津义弘 | 岛津义弘技能熟练度S |
| 立花誾千代 | 立花誾千代技能熟练度S |
| 直江兼续 | 生存模式63连胜 |
| 宁宁 | 宁宁技能熟练度S |
| 风魔小太郎 | 难度“困难”以上通过3章的寿春攻略战 |
| 前田利家 | 在对抗模式下打倒前田利家 |
| 长宗我部元亲 | 长宗我部元亲技能熟练度S |
| 加西亚 | 难度“困难”以上通过3章的广宗之战 |
| 柴田胜家 | 在对抗模式下打倒柴田胜家 |
| 加藤清正 | 生存模式53连胜 |
| 黑田官兵卫 | 黑田官兵卫技能熟练度S |
| 立花宗茂 | 难度“困难”以上通过2章的兴势山之战 |
| 甲斐姬 | 在对抗模式下打倒甲斐姬 |
| 北条氏康 | 北条氏康技能熟练度S |
| 竹中半兵卫 | 竹中半兵卫技能熟练度S |
| 毛利元就 | 生存模式55连胜 |
| 绫御前 | 生存模式54连胜 |
| 福岛正则 | 生存模式57连胜 |
| 石川五右卫门 | 在对抗模式下打倒石川五右卫门 |
| 宫本武藏 | 难度“困难”以上通过1章的洞口救出战 |
| 佐佐木小次郎 | 在对抗模式下打倒佐佐木小次郎 |

## 无限模式

无限模式是《大蛇 2U》新增的模式，玩法近似地牢探索。迷宫共分为 1 ~ 4 层，每层都有许多独立的关卡，玩家要组建 5 人队伍击破敌人，寻找每一关的出口。不过每层初始可玩的关卡只有一个，利用从仙女和迷宫中获得的要石可扩张解禁新的关卡。每一层迷宫中的特定关卡可让玩家突破“境界层”，即到达迷宫的下一层，在迷宫的最深处可挑战强大的BOSS。该模式难度总体较高，建议玩家先在故事模式中刷好装备和角色等级，确保自己可以轻松搞定修罗难度再来挑战。双人联机可让探索和过关的难度有所下降。





## 目标是探索龙穴

无限模式的最大特点是每一关的敌人都无法杀完，完成关卡的方式并非消灭敌方 BOSS，而是找到该关的脱出地点并成功逃离。脱出地点隐藏在地图上各处的龙穴中（蓝色的圆斑），站到龙穴上按住 L1 键，等一会以后可触发该龙穴的效果。龙穴有的可对玩家进行补给，有的令地图上出现隐藏宝箱，有的反而会引诱出强敌，而藏有脱出地点的龙穴在触发后会变成一块深蓝色的发光地形，同时出现文字提示，这时再继续按 L1 键即可从本关逃离，进一步解禁下一个关卡。在探索龙穴的途中，玩家还能见到遍地的宝箱

解禁关卡需要消耗名为“要石”的特殊道具。要石分为红、黄、蓝、紫 4 个等级，各等级的要石可解禁不同难度等级的关卡，不过玩家在一周目仅可获得红色要石，打倒第四层的混沌后存档，然后重新选择继承进度，即可进入二周目。继承存档开始二周目后能从仙女处获得第一个黄色要石，之后只需攻略黄色要石解禁的关卡即可进一步获得黄色要石了。蓝、紫两种颜色的要石同理，分别要在该模式的第三和第四周目才能获得。

## 基本战斗方式

刚开始该模式时，玩家要选择 5 名基础角色，建议选择故事模式下战斗力最强的 5 个人，一旦确定人选，其他武将就必须在关卡中获得他们的缘道具才能解禁更换了。由于是五人组队，因此不能使用三人队伍专用的真・合体技、真・无双爆发和三重猛攻。但相对地，加入了全新的阵法和阵法技，方向键的←→切换阵型的操作也是故事模式所没有的。



当我方队伍中的任意一名角色被击破，会出现镜面碎裂的画面，即便是玩家正在操作的角色死亡也不会立即 GAME OVER，而是切换操纵剩余角色继续游戏，当然，还是得保证队伍不被全灭的。

## 瘴气

瘴气是所有关卡中的一项基本参数，在屏幕的右下方以“瘴気レベル”来表示关卡当前的瘴气等级。瘴气等级随着击破武将的数量和经过的时间缓缓上升，打开一些宝箱也能影响瘴气浓度（宝箱影响有升有降）。瘴气等级最高为 100，且随着等级提升，敌方的体力和攻击力逐步增长，但掉落道具的质量也会提升。当瘴气等级提升到 40 以上时，敌方的难度几乎与“修罗”相当。另外，受瘴气影响，每一关刚开始时的缩微地图是处于迷雾状态的，只有玩家队伍中的角色走到的地方才会显现出实际地图。

## 道具

除了前文提到的过关道具要石，在攻略迷宫的中途还能获得众多收集类道具，包括素材、宝珠、武器、装备道具和武将的缘道具，它们的获得方式大体如下。

| 获得来源 | 道具类型 |
|---|---|
| 宝箱 | 边角料素材 |
| 上级士兵（盾兵、火术士）等 | 与兵种对应的素材，比如盾兵固定获得“小盾之碎片” |
| 普通武将 | 经验卷物、开眼书、宝珠 |
| 无双武将 | 经验卷物、宝珠、装备道具、该武将的缘道具、各武将5★武器的素材 |
| 异界之强者 | 宝珠、武器、装备道具、该武将的缘道具、各武将5★武器的素材 |

### 素材炼金

利用收集到的素材可以炼金武器或宝珠，武器炼金能打造出★ 5“真・×××”的武器，需要各武将★ 5 武器的素材和一些辅助素材。5 ★武器的基础攻击力较高，但后期成长较低，总体攻击力与仙界武器相当，和仙界武器一样自身没有镶嵌孔，如果想让武器附带属性，需要先用带孔的武器与其进行炼成。宝珠炼成则是直接炼出可以给武器附加属性的宝珠，由于这一作新增了风斩、三极这样的强属性，虽然每件武器的镶嵌孔上限还是 8，但实际能配出 10 种以上的技能。






### 缘道具

在击倒无双武将（异界之强者依然算特殊的无双武将）后有一定几率出现绿色正八面体的缘道具，名字为“×××（武将名）之缘”，获得缘道具后在阵地上与仙女对话，选择“武将召唤”即可让该武将作为无限模式的可使用角色。只有就可以像故事模式中那样，在“设定出击成员”的选项里更换上场武将。需要注意的是瘴气等级越高，掉落缘道具的几率越低，如果玩家想刷武将，建议利用“返回阵地→再出击”的方法。

### 异界之强者的掉落武器

击破异界之强者类的无双武将有一定机会获得★ 1 ~ ★ 4 的武器，虽然看起来像是武器店里出售的地摊货，但其往往附加了夸张的攻击力补正数值，将武器熟练度练满后，其补正数值可高达 +99，超越了仙界和“真・×××”系列这两种★ 5 武器。因此本作的最强装备也是该类武器的炼成品。瘴气等级越高，补正数值越大，因此追求极限攻击力的玩家最好顶着 100 级的瘴气反复刷取。

## 委托任务

在阵地与仙女对话选择“依赖”可领取无限模式的委托任务，完成任务除获得金钱（贵石）和希少石外，还能可获得宝珠和装备道具这两种高质量的奖励道具。委托任务的类型不算复杂，包括击破一定数量的士兵、击破一定数量的武将、击破一定数量的高级兵种、击破某特定武将若干次等。

需要特别注意的是，委托任务中的击破数统计是从玩家开始领取任务以后才计数的，比如击破敌兵 9999 和 30000 这两个任务，如果玩家同时领取，那么在达成前者后只需再击破 20001 人即可达成后者，但如果玩家在达成击破敌兵 9999 后再去领击破 30000 的任务，那么就要从头开始再击破 30000 人。其他计数类的任务同理。

# 阵形



无限模式特有的阵形系统可为我方的5名队员带来能力上的正负补正，同时决定除玩家操作角色以外4名AI角色的行动方向。阵形大体分为攻击、防御和探索三大类，分别在阵形的名字前以刀、盾和3个圆点的图案标记。探索类阵形会让5名队员分开行动，以最快的速度打开关卡地图上的迷雾，而且玩家可以通过切换操作角色方便地处理地图上任何位置的突发状况，推荐以速通迷宫为目标的玩家使用。对于想刷武器、刷道具的玩家，也可以选择魔巢、天冥等加速瘴气等级上升的阵形，不过关卡难度也会急速攀升。

随着玩家利用缘道具召唤出的武将的增加，可供设定的阵形种类也会逐步增多。所有的阵形都会给每名队员派送一项阵形技，点击触摸屏的中央即可消耗阵形槽发动，处于每个阵形中央的角色通常拥有该阵形的主技能。部分阵形技可予以连携，比如在发动“龙卷”的地方再发动“迅雷”。连携阵形技关系到奖杯的解锁，虽然实用性不算太高，也建议发动一次。

# 阵形技效果一览

## 攻击类阵形

| 技名 | 效果 |
|---|---|
| 强壮光 | 一定时间攻击力上升，且无受创硬直 |
| 忍耐光 | 一定时间防御力上升，且无受创硬直 |
| 坚忍光 | 一定时间防御力上升，且无受创硬直，并吸引敌方的嘲讽 |
| 神速光 | 一定时间移动速度上升，且无受创硬直 |
| 突击光 | 一定时间缠绕上吹飞敌人的斗气 |
| 治愈光 | 体力全回复 |
| 活力光 | 无双槽全回复 |
| 全强壮 | 一定时间队伍全员的攻击力上升，且无受创硬直 |
| 全忍耐 | 一定时间队伍全员的防御力上升，且无受创硬直 |
| 全神速 | 一定时间队伍全员的移动速度上升，且无受创硬直 |
| 全治疗 | 队伍全员体力全回复 |
| 全活力 | 队伍全员无双槽全回复 |
| 全完治 | 队伍全员体力和无双槽全回复 |
| 全复活 | 令我方死亡角色立即复活 |
| 力泉 | 一定时间进入效果范围内的我方队员攻击力上升 |
| 守护泉 | 一定时间进入效果范围内的我方队员防御力上升 |
| 治愈泉 | 一定时间进入效果范围内的我方队员缓缓回复体力 |
| 活力泉 | 一定时间进入效果范围内的我方队员缓缓回复无双槽 |
| 麻痹罠 | 一定时间令进入效果范围内的敌人麻痹 |
| 睡眠罠 | 一定时间令进入效果范围内的敌人睡眠 |
| 拘束罠 | 一定时间令进入效果范围内的敌人的素早下降 |
| 衰弱罠 | 一定时间令进入效果范围内的敌人弱化 |
| 吸生壁 | 一定时间吸收敌人的魔法攻击并回复体力 |
| 吸活壁 | 一定时间吸收敌人的魔法攻击并回复无双槽 |

## 防御类阵形

| 技名 | 效果 |
|---|---|
| 龙卷 | 一定时间发生龙卷风 |
| 迅雷 | 向前方放出雷电 |
| 散雷 | 向周围放出扩散雷电 |
| 招雷 | 一定时间发生落雷 |
| 冰刃 | 向前方放出冰刃 |
| 冰波 | 向周围放出冰波 |
| 冰柱 | 一定时间发生冰柱 |
| 火球 | 向前方放出火球 |
| 炎旋 | 向前方放出扩散火焰漩涡 |
| 火柱 | 一定时间发生火柱 |
| 飞刃 | 向前方放出冲击波 |
| 斩刃 | 向前方放出冲击波，伤害值根据敌方体力发生变化 |
| 散刃 | 向周围放出扩散冲击波 |
| 光线 | 放出光线对敌人造成固定伤害 |
| 光柱 | 一定时间发生给予敌人固定伤害的光柱 |
| 暗柱 | 一定时间发生给予敌人伤害的暗柱，伤害值根据敌人体力发生变化 |
| 隐密光 | 一定时间降低自己对敌人的嘲讽 |
| 治愈泉 | 一定时间进入效果范围内的我方队员缓缓回复体力 |
| 守护泉 | 一定时间进入效果范围内的我方队员防御力上升 |
| 活力泉 | 一定时间进入效果范围内的我方队员缓缓回复无双槽 |
| 麻痹罠 | 一定时间令进入效果范围内的敌人麻痹 |
| 睡眠罠 | 一定时间令进入效果范围内的敌人睡眠 |
| 衰弱罠 | 一定时间令进入效果范围内的敌人弱化 |
| 吸活壁 | 一定时间吸收敌人的魔法攻击并回复无双槽 |
| 瘴气封 | 一定时间内击破敌人也不会导致瘴气等级上升 |

## 探索类阵形

| | |
|---|---|
| 鹫眼 | 一定时间拓展操作角色的视野 |
| 龙眼 | 短时间内显示地图上的所有龙穴位置 |
| 鬼眼 | 短时间内显示脱出地点的龙穴位置 |
| 鹰眼 | 短时间内显示地图上的所有宝箱位置 |
| 全鹫眼 | 一定时间拓展队伍全员视野 |
| 龙穴门 | 瞬间移动到最近的龙穴 |
| 脱出门 | 瞬间移动到脱出地点 |
| 天空门 | 让队员瞬间移动到地图上的某处 |
| 招来门 | 让队员瞬间移动到操作角色的身边 |
| 神速光 | 一定时间移动速度上升，且无受创硬直 |
| 治愈光 | 体力全回复 |
| 隐密光 | 一定时间降低自己对敌人的嘲讽 |
| 全治疗 | 队伍全员体力全回复 |
| 瘴气零 | 一定时间令瘴气等级固定在1 |

# 攻略要点

瘴气等级提升以后，敌方攻击力增加得非常夸张，被多名敌将围攻时非常容易死，建议玩家初期尽量选择拥有天舞武器的远程武将（如王元姬、练师）确保存活。敌方的无双武将会频繁使用无双技、风格战技一类的无敌技，我方也只能以无敌技应对，而由于该模式的5人组队系统允许玩家编制4个拥有“无双轻减”技能的角色，将他们的技能熟练度练到S，角色的无双槽便不再消耗，这样三国系武将可以连放无双（推荐关羽、张角、夏侯惇），战国系武将更可以永远维持在无双状态了。

阵形方面推荐探索类，一来是阵形技“鬼眼”和“脱出门”能方便地找到迷宫出口，速攻关卡，二来是己方角色会自动分散探索，不会因为扎堆而导致团灭。在发动攻击消灭强敌前，可瞬间切换回攻击类阵形，提升攻击力秒杀敌方，然后再快速切换回探索阵形。此外还有个小技巧，就是当玩家操作的角色被咒术士减慢行动后，可以利用切换角色再切换回去的办法瞬间解除。



# 仙界武器收集

本作中每名角色都有一把仙界武器，相当于传统《无双》中的秘武，需要对应角色在故事模式下的某关以“困难”或“修罗”难度游戏，达成特定条件方可获得。注意一定要拿目标武器的角色亲自达成条件，如果换成其他两名队员，即使达成也不会出现仙界武器。达成条件后系统会出现绿色的贵重品提示，到达地图的指定位置，打开宝箱后即可获得。仙界武器的获得条件不算太过复杂，不过目前尚没有精确的达成条件，小编仅先公布自己拿到仙界武器时达成的条件，待今后官方的精确资料面世，再予以订正。






## 魏

### 夏侯惇
**武器名：** 麒麟仙牙
**获得关卡：** 3章 雒城解放战
**达成条件：** 5分钟内救出蒋济和董衡

### 典韦
**武器名：** 破仙斧
**获得关卡：** 6章 手取川防卫战
**达成条件：** 10分钟内击破1000人，且在己方武将全部存活的前提下过关

### 张辽
**武器名：** 仙凤双戎
**获得关卡：** 1章 上田城之战
**达成条件：** 打倒董卓后在击破1000人的前提下击破钟会

### 曹操
**武器名：** 仙龙霸刀
**获得关卡：** 6章 牛头山探索战・神镜编
**达成条件：** 5分钟内击破初期的8名敌将，等待连合军出现

### 许褚
**武器名：** 仙狛破碎
**获得关卡：** 3章 潼关迎击战
**达成条件：** 张郃向工作兵进军后将其击破

### 夏侯渊
**武器名：** 朱雀仙弓
**获得关卡：** 6章 兖州救援战
**达成条件：** 击破500人并击破龙隼

### 徐晃
**武器名：** 仙云大斧
**获得关卡：** 1章 洞口之战
**达成条件：** 击破800人并击破卑弥呼

### 张郃
**武器名：** 仙蜘爪
**获得关卡：** 3章 潼关之战
**达成条件：** 击破500人并击破司马懿

### 曹仁
**武器名：** 不语仙锁
**获得关卡：** 2章 定军山攻略战
**达成条件：** 击破500人并击破平清盛

### 曹丕
**武器名：** 双仙冰剑
**获得关卡：** 4章 合肥之战
**达成条件：** 击破500人并天御柱和金吒

### 甄姬
**武器名：** 仙乐笛
**获得关卡：** 6章 牛头山探索战・神镜编
**达成条件：** 击破500人并击破缢鬼




### 蔡文姬
**武器名：** 琉璃仙奏
**获得关卡：** 2章 定军山之战・改变后
**达成条件：** 5分钟内击破500人，然后击破风魔小太郎

### 贾诩
**武器名：** 仙碧刈
**获得关卡：** 2章 九州之战
**达成条件：** 5分钟内击破300人，然后击破卑弥呼

### 庞德
**武器名：** 仙云牙棒
**获得关卡：** 1章 夷陵之战・改变后
**达成条件：** 10分钟内击破1000人并击破真田幸村

### 王异
**武器名：** 刺仙三叉
**获得关卡：** 6章 手取川防卫战・神镜编
**达成条件：** 击破500人并击破孟获

### 郭嘉
**武器名：** 太极仙棍
**获得关卡：** 3章 夷陵救出战
**达成条件：** 筑紫秀纲发出救援要请后，击破他所在据点的敌将

## 吴

### 周瑜

**武器名：** 丽仙棍
**获得关卡：** 3章 寿春攻略战
**达成条件：** 击破后期出现的敌方援军4名将领中村、筒井、中村、野一色

### 陆逊

**武器名：** 双仙燕剑
**获得关卡：** 8章 妖姬讨伐战・神镜编
**达成条件：** 击破吕布

### 孙尚香

**武器名：** 仙碧炎圈
**获得关卡：** 1章 洞口救出战
**达成条件：** 迅速击破东面山崖上出现的援军牛鬼

### 甘宁

**武器名：** 仙云刈
**获得关卡：** 6章 神镜搜索战
**达成条件：** 击破1000人

### 孙坚

**武器名：** 仙雀刀
**获得关卡：** 2章 辽东之战
**达成条件：** 击破1000人并击破前田庆次和伊达政宗

### 太史慈

**武器名：** 双仙鞭
**获得关卡：** 1章 牛头山撤退战
**达成条件：** 与吕蒙合流后击破烛阴和百々目鬼

### 吕蒙

**武器名：** 仙云碧颚
**获得关卡：** 2章 三方原之战
**达成条件：** 击破500人并击破金鬼

### 黄盖

**武器名：** 碧珠仙碎
**获得关卡：** 1章 洮水救出战
**达成条件：** 击破800人

### 周泰

**武器名：** 仙斩剑
**获得关卡：** 1章 长筱之战・改变后
**达成条件：** 击破1000人

### 凌统

**武器名：** 螺仙波
**获得关卡：** 6章 神镜脱出战
**达成条件：** 击破500人并击破黄盖

### 孙策

**武器名：** 碧仙旋棍
**获得关卡：** 3章 本能寺之战・改变后
**达成条件：** 击破1000人并击破浓姬

### 孙权

**武器名：** 仙龙翼刀
**获得关卡：** 1章 南郡之战
**达成条件：** 击破500人并击破百々目鬼

### 小乔

**武器名：** 仙孔雀扇
**获得关卡：** 2章 兴势山之战
**达成条件：** 击破800人



### 大乔

**武器名：** 仙天宫扇
**获得关卡：** 6章 贱岳奇战
**达成条件：** 击破1000人并击破孙策

### 丁奉

**武器名：** 仙牙手甲
**获得关卡：** 2章 南中之战
**达成条件：** 击破1000人

### 练师

**武器名：** 碧龙仙弩
**获得关卡：** 3章 南郡防卫战
**达成条件：** 出现中央砦的防卫提示后，不出砦击破所有敌军

## 蜀

### 赵云

**武器名：** 仙龙枪
**获得关卡：** 3章 贱岳之战
**达成条件：** 击破500人并击破司马懿

### 关羽

**武器名：** 仙龙偃月刀
**获得关卡：** 3章 阳平关之战
**达成条件：** 击破500人并击破本多忠胜

### 张飞

**武器名：** 双仙蛇矛
**获得关卡：** 3章 阳平关迎击战
**达成条件：** 击破500人并击破关羽

### 诸葛亮

**武器名：** 碧翠仙扇
**获得关卡：** 3章 成都之战
**达成条件：** 击破500人并击破董卓

### 刘备

**武器名：** 双龙仙牙
**获得关卡：** 3章 成都之战
**达成条件：** 击破500人



### 马超
**武器名：**仙骑枪
**获得关卡：**1章 夷陵之战・改变后
**达成条件：**击破500人并击破武田信廉

### 黄忠
**武器名：**碧仙弓
**获得关卡：**1章 夷陵突破战
**达成条件：**击破守卫石兵八阵中央门的守将

### 魏延
**武器名：**双仙星
**获得关卡：**2章 南中扫讨战
**达成条件：**击破500人并击破南侧的所有敌将

### 关平
**武器名：**仙龙斩神刀
**获得关卡：**5章 本能寺急袭
**达成条件：**击破800人

### 庞统
**武器名：**混元仙杖
**获得关卡：**4章 小牧长久手之战
**达成条件：**击破数1000并让火计成功

### 月英
**武器名：**仙天碧月
**获得关卡：**6章 剑阁内乱
**达成条件：**5分钟以内救援关羽和张飞

### 姜维
**武器名：**麒麟仙枪
**获得关卡：**7章 魔王幽闭战
**达成条件：**从北面入城后，放下南侧的吊桥，击破桥南侧的魔物

### 刘禅
**武器名：**碧仙之剑
**获得关卡：**2章 许昌之战・改变后
**达成条件：**打倒柴田胜家，找到星彩、宁宁、阿市，然后击破钟会



### 星彩
**武器名：**仙盾神仙剑
**获得关卡：**2章 许昌之战・改变后
**达成条件：**击破城门前广场的所有敌将，从正面进城后击破所有敌将

### 马岱
**武器名：**碧苍仙笔
**获得关卡：**1章 夷陵突破战
**达成条件：**击破500人并击破西北据点出现的妖魔军增援敌将

### 关索
**武器名：**碧玉仙波
**获得关卡：**2章 凉州之战
**达成条件：**击破500人且奇袭成功

### 鲍三娘
**武器名：**翡翠仙盘
**获得关卡：**2章 凉州之战
**达成条件：**击破500人且奇袭成功，击破牛鬼

### 徐庶
**武器名：**泻箭仙剑
**获得关卡：**1章 夷陵突破战
**达成条件：**击破500人并击破武田信廉和武田信丰

## 晋

### 司马懿
**武器名：**灿烂仙扇
**获得关卡：**3章 广宗之战
**达成条件：**5分钟以内击破500人并击破波才

### 司马师
**武器名：**仙刺碧剑
**获得关卡：**3章 潼关迎击战
**达成条件：**击破800人并击破王元姬

### 司马昭
**武器名：**仙龙牙刀
**获得关卡：**1章 夷陵之战
**达成条件：**击破500人并击破武田信廉和武田信丰

### 邓艾
**武器名：**烈螺仙枪
**获得关卡：**1章 洞口之战
**达成条件：**击破1000人



### 王元姬
**武器名：**仙雨潸潸
**获得关卡：**1章 寿春之战
**达成条件：**击破1000人并击破酒吞童子、飞头蛮、风鬼

### 钟会
**武器名：**飞龙仙剑
**获得关卡：**6章 许昌谋略战
**达成条件：**击破800人

### 诸葛诞
**武器名：**彩羽仙扇
**获得关卡：**2章 许昌之战
**达成条件：**击破800人并击破董卓

### 夏侯霸
**武器名：**裂空仙刀
**获得关卡：**2章 定军山攻略战
**达成条件：**击破孙权

### 郭淮
**武器名：**仙弹连炮
**获得关卡：**1章 三方原突破战
**达成条件：**击破800人并击破前田庆次

## 他 1

### 貂蝉
**武器名：**花仙
**获得关卡：**8章 九尾追击战
**达成条件：**击破500人并击破九尾狐

### 吕布
**武器名：**方天仙戟
**获得关卡：**7章 魔王幽闭战
**达成条件：**击破1000人

### 董卓
**武器名：**琉璃仙弹
**获得关卡：**6章 许昌谋略战
**达成条件：**击破800人并击破颜良、石川伍右卫门

### 袁绍
**武器名：**碧玉仙剑
**获得关卡：**3章 名族雪辱战
**达成条件：**击破东砦中叛变的所有妖魔将领

### 张角
**武器名：**仙珠杖
**获得关卡：**8章 镜像获得战
**达成条件：**击破夏侯惇

### 孟获
**武器名：**仙鬼手甲
**获得关卡：**2章 南中扫讨战
**达成条件：**成功封锁北进入路

### 祝融
**武器名：**霈然仙雨
**获得关卡：**2章 关原之战
**达成条件：**击破1000人

### 左慈
**武器名：**仙虎符
**获得关卡：**2章 姊川潜入战
**达成条件：**击破从平清盛到直江兼续之间的所有武将，包括此二人在内

### 远吕智
**武器名：**杀仙
**获得关卡：**8章 凉州乱入战
**达成条件：**5分钟内击破500人并击破魏延

### 妲己
**武器名：**坏仙
**获得关卡：**5章 争乱始动战
**达成条件：**击破姜维和刘禅

### 太公望
**武器名：**打仙鞭
**获得关卡：**1章 上田城夺还战
**达成条件：**10分钟以内击破颜良和文丑

### 孙悟空
**武器名：**美猴仙
**获得关卡：**7章 仙界逃亡战
**达成条件：**10分钟以内击破1000人并击破神农

### 伏羲
**武器名：**大仙将剑
**获得关卡：**7章 仙界防卫战
**达成条件：**击破1000人





### 女娲
**武器名：**煌仙丽剑
**获得关卡：**3章 成都之战
**达成条件：**10分钟内击破1000人

### 源义经
**武器名：**仙雷之小手
**获得关卡：**2章 长谷堂之战
**达成条件：**击破1000人

### 平清盛
**武器名：**仙珠・重衡
**获得关卡：**1章 三方原侵攻战
**达成条件：**5分钟内击破织田信忠和氏家卜全

## 他 2

### 卑弥呼
**武器名：**通仙炮
**获得关卡：**3章 大坂城之战
**达成条件：**击破500人并击破哪吒

### 真・远吕智
**武器名：**灭仙
**获得关卡：**8章 凉州乱入战
**达成条件：**5分钟内击破500人并击破黑田官兵卫

### 百々目鬼
**武器名：**仙眼篭手
**获得关卡：**1章 寿春侵攻战
**达成条件：**击破1000人

### 牛鬼
**武器名：**仙具破棒
**获得关卡：**1章 寿春侵攻战
**达成条件：**击破蔡文姬

### 三藏法师
**武器名：**翠仙
**获得关卡：**8章 九尾追击战
**达成条件：**击破1000人

### 弁庆
**武器名：**五条仙小手
**获得关卡：**2章 手取川机巧战
**达成条件：**击破孙悟空、郭淮、森兰丸

### 辉夜姬
**武器名：**神篱仙木
**获得关卡：**1章 长筱之战
**达成条件：**击破孙悟空

### 素戋呜
**武器名：**掠仙枪
**获得关卡：**2章 妲己追击战
**达成条件：**击破1000人并击破蚣蝮

### 哪吒
**武器名：**神仙四象圈
**获得关卡：**2章 剑阁突破战
**达成条件：**击破司马昭和庞德

### 酒吞童子
**武器名：**酒仙瓢
**获得关卡：**1章 寿春侵攻战
**达成条件：**击破夏侯霸

### 龙隼
**武器名：**讨邪仙龙剑
**获得关卡：**2章 姊川潜入战
**达成条件：**击破800人并击破前田利家

### 绫音
**武器名：**仙舞小太刀
**获得关卡：**2章 兖州之战
**达成条件：**击破800人并击破孙悟空

### 圣女贞德
**武器名：**仙晶枪
**获得关卡：**3章 南郡防卫战
**达成条件：**击破1000人



### 内枚亚
**武器名：**勇仙枪
**获得关卡：**2章 关原之战
**达成条件：**5分钟以内击破800人并救助妲己

### 阿基里斯
**武器名：**碧狛仙刃
**获得关卡：**3章 长坂之战
**达成条件：**5分钟以内击破典韦

### 安倍晴明
**武器名：**仙星云扇
**获得关卡：**7章 仙界逃亡战
**达成条件：**5分钟内击破素戋呜

### 雷杰尔
**武器名：**翡翠仙锤
**获得关卡：**3章 南郡防卫战
**达成条件：**击破1000人并击破牛鬼

### 神农
**武器名：**本草仙鞭
**获得关卡：**2章 妲己追击战
**达成条件：**5分钟内击破500人并击破毛利元就

### 红叶
**武器名：**仙龙薙刀
**获得关卡：**3章 宛城之战
**达成条件：**10分钟内击破1000人

### 玉藻前
**武器名：**仙云绘卷
**获得关卡：**7章 仙界逃亡战
**达成条件：**击破伏羲、木吒、闻仲

### 应龙
**武器名：**双龙牙仙剑
**获得关卡：**7章 仙界防卫战
**达成条件：**击破手洗鬼

### 哪吒（人型）
**武器名：**宝仙枪
**获得关卡：**7章 仙界动乱
**达成条件：**击破500人并击破神农

### 九尾狐
**武器名：**仙女之羽衣
**获得关卡：**8章 妖狐复仇战
**达成条件：**5分钟内击破孙悟空、安倍晴明、三藏法师



### 浑沌
**武器名：**破仙肆锯
**获得关卡：**8章 妖狐复仇战
**达成条件：**击破太公望

### 瑞秋
**武器名：**天神仙月刀
**获得关卡：**2章 兖州之战
**达成条件：**5分钟内击破睚眦和蛟

### 斯特尔肯布鲁克
**武器名：**皇仙之剑
**获得关卡：**2章 徐州之战
**达成条件：**寻找第二个村娘时击破右下角的蛟

### 索菲提雅
**武器名：**极仙剑
**获得关卡：**2章 辽东之战
**达成条件：**5分钟内击破野槌和蛟

## 战 国 1

### 真田幸村
**武器名：**天仙贯枪
**获得关卡：**3章 阳平关之战
**达成条件：**击破500人并击破赵云

### 前田庆次

**武器名：**仙之双鉾
**获得关卡：**3章 街亭之战
**达成条件：**击破500人并击破稻叶一彻和丹羽长秀

### 织田信长

**武器名：**仙魔刀
**获得关卡：**5章 南郡攻防战
**达成条件：**5分钟内击破500人并击破郭嘉

### 明智光秀

**武器名：**神龙仙刀
**获得关卡：**7章 天帝救援战
**达成条件：**击破1000人

### 上杉谦信

**武器名：**仙云七支刀
**获得关卡：**3章 长坂之战・改变后
**达成条件：**击破500人并击破明智光秀

### 阿市

**武器名：**仙环华轮
**获得关卡：**3章 潼关之战・改变后
**达成条件：**击破500人并击破哪吒

### 阿国

**武器名：**流天仙云
**获得关卡：**8章 妖狐复仇战
**达成条件：**击破500人并击破神农和太公望

### 女忍

**武器名：**绝无圆仙刃
**获得关卡：**1章 长筱之战
**达成条件：**击破1000人并击破孙悟空、郭淮、支仓常长

### 杂贺孙市

**武器名：**仙境火具土
**获得关卡：**2章 定军山攻略战
**达成条件：**击破1000人

### 武田信玄

**武器名：**仙虎配
**获得关卡：**3章 广宗突破战
**达成条件：**5分钟以内救出所有的民

### 伊达政宗

**武器名：**仙龙炮刀
**获得关卡：**3章 山崎之战
**达成条件：**10分钟内击破1000人并击破哪吒

### 浓姬

**武器名：**仙暗爪
**获得关卡：**4章 长筱击退战
**达成条件：**击破1000人并击破平清盛

### 服部半藏

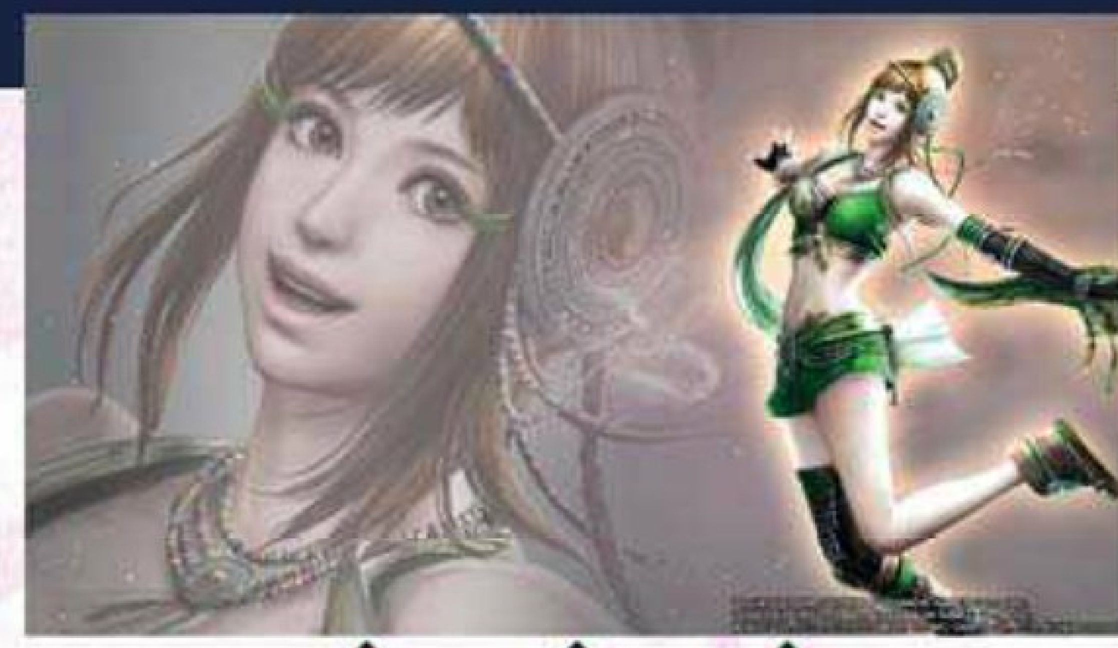
**武器名：**影牙仙抓
**获得关卡：**4章 小牧长久手之战
**达成条件：**救出庞统

### 森兰丸

**武器名：**碧丽仙刀
**获得关卡：**1章 三方原突破战
**达成条件：**击破1000人并击破伊达政宗

### 丰臣秀吉

**武器名：**仙鸟棍
**获得关卡：**1章 三方原突破战
**达成条件：**击破1000人





## 战国2

### 今川义元

**武器名：**蹴仙将鞠
**获得关卡：**2章 徐州之战
**达成条件：**击破1000人

### 本多忠胜

**武器名：**神仙断枪
**获得关卡：**3章 樊城之战
**达成条件：**击破800人并击破曹丕和甄姬

### 稻姬

**武器名：**花刃仙弓
**获得关卡：**5章 本能寺急袭
**达成条件：**10分钟内击破1000人并击破森兰丸

### 德川家康

**武器名：**大仙震枪
**获得关卡：**6章 剑阁内乱
**达成条件：**击破1000人且成功援护传令兵

### 石田三成

**武器名：**仙游扇
**获得关卡：**3章 潼关迎击战
**达成条件：**5分钟内击破500人并击破地图中央的所有武将

### 浅井长政

**武器名：**仙来贯枪
**获得关卡：**1章 牛头山撤退战
**达成条件：**击破1000人

### 岛左近

**武器名：**斩龙仙刀
**获得关卡：**2章 长谷堂之战・改变后
**达成条件：**击破1000人并击破铁鼠、柳隐、木村清久、加藤清正

### 岛津义弘

**武器名：**仙狮豪碎
**获得关卡：**2章 江东之战
**达成条件：**击破1000人并击破平清盛

### 立花誾千代
**武器名：** 雷仙流刀
**获得关卡：** 1章 小田原城之战
**达成条件：** 10分钟内击破800人并击破疟鬼、穷鬼、妲己

### 直江兼续
**武器名：** 斩魔翠仙剑
**获得关卡：** 3章 雒城之战
**达成条件：** 击破800人并击破花永

### 宁宁
**武器名：** 丰乐仙小太刀
**获得关卡：** 2章 兴势山阳动战
**达成条件：** 击破1000人并击破李蒙

### 风魔小太郎
**武器名：** 妖仙铁甲
**获得关卡：** 6章 许昌谋略战
**达成条件：** 5分钟内击破500人

### 前田利家
**武器名：** 仙侠一文字
**获得关卡：** 2章 定军山之战
**达成条件：** 击破500人并击破风魔小太郎

### 长宗我部元亲
**武器名：** 仙乐三味仙
**获得关卡：** 2章 徐州之战
**达成条件：** 击破500人并击破蚣蝮

## 战国3

### 加西亚
**武器名：** 召仙环
**获得关卡：** 6章 妲己搜索战
**达成条件：** 击破500人并击破牛鬼和锈着等

### 柴田胜家
**武器名：** 战仙震双斧
**获得关卡：** 3章 街亭之战
**达成条件：** 击破800人并击破前田利家

### 加藤清正
**武器名：** 仙虎枪刃
**获得关卡：** 3章 潼关之战
**达成条件：** 击破500人并击破素戋呜




### 黑田官兵卫
**武器名：** 仙龙碧球
**获得关卡：** 8章 镜像获得战
**达成条件：** 击破500人并击破贾诩

### 立花宗茂
**武器名：** 仙鹿剑
**获得关卡：** 6章 神镜脱出战
**达成条件：** 击破立花誾千代

### 甲斐姬
**武器名：** 仙龙云刃
**获得关卡：** 1章 小田原城之战・改变后
**达成条件：** 击破800人并击破妲己

### 北条氏康
**武器名：** 白龙仙杖
**获得关卡：** 3章 长坂援护战
**达成条件：** 击破1000人并击破稻叶一彻

### 竹中半兵卫
**武器名：** 十二方八仙针
**获得关卡：** 1章 洞口之战
**达成条件：** 击破500人并击破立花誾千代

### 毛利元就
**武器名：** 凤仙爪
**获得关卡：** 2章 九州迎击战
**达成条件：** 击破岛津义弘

### 绫御前
**武器名：** 翠仙云杖
**获得关卡：** 3章 雒城之战
**达成条件：** 击破1000人

### 福岛正则
**武器名：** 棘仙刚棍
**获得关卡：** 2章 长谷堂之战
**达成条件：** 5分钟内击破浅井长政和风鬼

### 石川五右卫门
**武器名：** 仙落破碎
**获得关卡：** 3章 街亭防卫战
**达成条件：** 击破1000人并击破夜刀神

### 宫本武藏
**武器名：** 仙天双刃
**获得关卡：** 3章 剑豪的挑战
**达成条件：** 击破500人并击破哪吒

### 佐佐木小次郎
**武器名：** 仙怀刀
**获得关卡：** 6章 兖州救援战
**达成条件：** 击破宫本武藏





# 奖杯攻略

| 奖杯总数 | 56 | 铜杯 | 48 | 银杯 | 5 | 金杯 | 2 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 7/10 |
| 白金所需时间 | 150小时～200小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 有无可能错过的奖杯 | 有 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

将本作打出白金是一件体力活，即便继承存档游戏，也需要耗费茫茫多的时间。比较烦人的奖杯当属完成所有委托任务，玩家需要合理计划接任务的顺序，尽量减少自己的重复工作量。流程方面，建议先打故事模式，刷出相关的奖杯，之后利用强力的角色九尾狐去刷生存模式和秘技卡片，而将无限模式留到最后集中应对。无限模式全迷宫踏破的奖杯需要从一周目开始就不要错过任何一关，不要跳关打，以免四周目通关后还要重复作业。



### 真正的无双
白金

**取得条件**：获得其他所有奖杯

**奖杯说明**：获得其他所有奖杯

### 秘技卡收集家
金杯

**取得条件**：获得所有秘技卡片

**奖杯说明**：参考前文“对抗模式”下的全秘技卡片获得条件

### 联合极致
金杯

**取得条件**：使出全部的特别三重猛攻

**奖杯说明**：三重猛攻需要特定的队员和起始武将，详细参看“动作讲解”的“三重猛攻”部分。

### 全部力量
金杯

**取得条件**：获得所有仙界武器

**奖杯说明**：所有仙界武器的获得方法参看“仙界武器收集”部分。

### 生存战50连胜
银杯

**取得条件**：对抗模式的生存模式50连胜

**奖杯说明**：生存模式50连胜，装备大乔的秘技卡片用以回无双槽，用九尾狐的“空中JA技→□连打→空中JA技→……”的无限循环即可屈死CPU，详细可参看“对抗模式”攻略部分。

### 炼金术士
银杯

**取得条件**：进行100个炼金

**奖杯说明**：虽然原文提示是进行“100种”炼金，实际上只要进行100次就行，即可以炼成同一种道具。

### 一心同体
银杯

**取得条件**：无限模式下令所有可用角色加入

**奖杯说明**：无限模式下武将的加入需要获得他们各自对应的缘道具，缘道具的外形为小颗的绿色宝石，瘴气等级越低越好出。

### 热心人士
银杯

**取得条件**：无限模式下完成所有委托任务

**奖杯说明**：需要完成仙女的所有依赖任务，相当鬼畜的奖杯，由于每次只能接5个任务，且任务的击破数从接下任务起才开始计算，因此建议玩家在一段时间内只接一种任务，比如先把击破杂兵的5个任务全部做完，再去分别去接击破大众脸武将、无双武将、异界强者，依次类推，以减少重复作业时间。

### 魔窟的霸者
银杯

**取得条件**：无限模式下通过所有迷宫关卡

**奖杯说明**：无限模式共有4个周目，红、黄、蓝、紫这4种要石会分别在每个周目中依次解禁。玩家在游玩每一周目时要注意检查是否有遗漏关卡，务必保证一周目红、二周目红黄、三周目红黄蓝、四周目红黄蓝紫的所有关卡都通过。

### 不同世界
银杯

**取得条件**：无限模式一周目通关

**奖杯说明**：无限模式一周目打倒第4层的浑沌。

### 尾巴收集家
银杯

**取得条件**：故事模式下击破九尾的9条尾巴变化的武将

**奖杯说明**：通过故事模式中的7个关卡，由九尾尾巴变化的武将就在它们之中，分别是：南郡攻防战·神镜编、手取川防卫战·神镜编、兖州救援战·神镜编、牛头山探索战·神镜编、许昌谋略战·神镜编、剑阁内乱·神镜编、妖姬讨伐战·神镜编，需要特别注意的是许昌谋略战·神镜编的颜良也是九尾变化的将，系统不会予以提示，容易漏掉。其他关卡需要击破的均是敌方总大将。

### 被封印的九尾
银杯

**取得条件**：故事模式通过“小田原城决战”

**奖杯说明**：故事模式下完成所述关卡，流程中自然获得。

### 孤独的复仇
银杯

**取得条件**：故事模式通过“妖狐复仇战”

**奖杯说明**：故事模式下完成所述关卡，流程中自然获得。

### 妖狐退散
银杯

**取得条件**：故事模式通过“仙界逃亡战”

**奖杯说明**：故事模式下完成所述关卡，流程中自然获得。

### 一骑当万
银杯

**取得条件**：一关中击破10000人

**奖杯说明**：在单个关卡中击破10000人，建议跟“最深部到达”这一奖杯同时拿。在无限模式下连接数为5的迷宫里攒人数，每一层平均消灭2000人即可获得。

### 异世界的情谊
银杯

**取得条件**：红叶、瑞秋、斯特尔肯布鲁克、索菲提雅4人与某一名武将的友好度均达到最大

**奖杯说明**：待4名角色都加入我方后，利用宴席提升他们的好感度，提升到每一阶段的上限后就去待他们打一关，突破上限以后继续摆宴席，如此重复3次即可。建议玩家在无限模式中等他们都加入我方以后再解锁该奖杯，因为无限模式可以5人组队，将他们4人一次性地放在队伍里刷好感度，更加节省时间。

### 自仙界归来
铜杯

**取得条件**：故事模式通过“魔王幽闭战”

**奖杯说明**：故事模式下完成所述关卡，流程中自然获得。

### 神镜的去向
铜杯

**取得条件**：故事模式通过“严岛之战”

**奖杯说明**：故事模式下完成所述关卡，流程中自然获得。

### 神镜的碎片
铜杯

**取得条件**：故事模式通过“玉藻前封印战”

**奖杯说明**：故事模式下完成所述关卡，流程中自然获得。

### 真实之门
铜杯

**取得条件**：故事模式通过“仙界将救出战”

**奖杯说明**：故事模式下完成所述关卡，流程中自然获得。

### 第一次炼金
铜杯

**取得条件**：第一次炼金

**奖杯说明**：进行第一次炼金，炼金素材在无限模式下获得。

### 真・初次编创
铜杯

**取得条件**：“真・无双之战场”模式下第一次试玩过关

**奖杯说明**：在“真・无双之战场”模式下任意编辑一个关卡，并选择“测试游玩”过关。注意如果没有测试游玩而直接保存并选择“战场游玩”是无法解锁该奖杯的。

### 转生名人
铜杯

**取得条件**：让一名武将转生3次

**奖杯说明**：一般来说每个玩家都有自己钟爱的几名武将，集中培养，并且多给他们加公共经验，达成3次转生并不需要很久。

### 遭逢强者
铜杯

**取得条件**：无限模式下击破“异界之强者”系武将

**奖杯说明**：无限模式下等瘴气等级较高后会乱入异界强者，任意击破一个就行。

### 新的情谊
铜杯

**取得条件**：无限模式下召唤出第一个同伴

**奖杯说明**：在无限模式下刷出任意武将的缘道具，然后在阵地上跟仙女对话选择“武将召唤”，将该武将召唤出即可。

### 支援者
铜杯

**取得条件**：无限模式下第一次完成委托任务

**奖杯说明**：无限模式下完成仙女任意一个委托任务（依赖）。

### 抵达最深处
铜杯

**取得条件**：无限模式下通过连接数为5的迷宫关卡

**奖杯说明**：无限模式下完成连结数为5的迷宫，在二周目即可打出。

### 魔窟的诱惑
铜杯

**取得条件**：无限模式下第一次通过迷宫关卡

**奖杯说明**：无限模式下任意完成一关。

### 至极无双
铜杯

**取得条件**：发动真・无双爆发

**奖杯说明**：在故事模式下任意关卡中按方向键的↓，调出两名同伴同时战斗，然后3人距离较近时发动无双。

### 连携阵形技
铜杯

**取得条件**：无限模式下使用阵形技连携

**奖杯说明**：在无限模式下进行阵形技连携，比较简单的方法是选择火焰阵，先放龙卷然后在龙卷的位置放火球，即可形成火焰龙卷。

### 流行教主
铜杯

**取得条件**：编辑武将颜色

**奖杯说明**：在选择出击武将时随便编辑一次颜色。

### 狂收经验值
铜杯

**取得条件**：获得“开眼之书”

**奖杯说明**：在关卡中击破敌方武将一定几率获得，外观为金色的书简。



### 对抗战初心者
铜杯

**取得条件**：对抗模式下第一次与CPU对战

**奖杯说明**：在对抗模式下跟CPU对战一次。

### 对战初心者
铜杯

**取得条件**：对抗模式与其他玩家进行对战，线上或线下联机均可

**奖杯说明**：因为线上对战的人很少，所以建议还是联机获得。万一哪天不小心上线发现有人，千万别放过。

### 生存战初心者
铜杯

**取得条件**：对抗模式下第一次游玩生存模式

**奖杯说明**：玩“对抗模式”下的“生存模式”。

### 秘技卡初心者
铜杯

**取得条件**：对抗模式下第一次发动秘技卡片效果

**奖杯说明**：在对抗模式下发动秘技卡片的效果，对人对CPU都可以。

### 新的力量
铜杯

**取得条件**：获得第一把仙界武器

**奖杯说明**：获得任一仙界武器，获得条件详细参看“仙界武器收集”部分。




### 发现尾巴
铜杯

**取得条件**：故事模式下第一次击破九尾的尾巴所变化的武将

**奖杯说明**：故事模式下通过南郡攻防战・神镜编、手取川防卫战・神镜编、兖州救援战・神镜编、牛头山探索战・神镜编、许昌谋略战・神镜编、剑阁内乱・神镜编、妖姬讨伐战・神镜编中的任意一关。

### 与老友重逢
铜杯

**取得条件**：应龙加入我方

**奖杯说明**：应龙在7章开始时自动加入我方。

### 联合
铜杯

**取得条件**：第一次用出特别三重猛攻

**奖杯说明**：发动任一特别三重猛攻，发动人选参看“动作讲解”的“三重猛攻”部分。

### 天空之舞
铜杯

**取得条件**：使出空中风格战技

**奖杯说明**：无双槽足够时，操作角色在空中时按R1键。

### 和大家一起
铜杯

**取得条件**：战斗中切换战斗风格

**奖杯说明**：故事模式下在战斗中按方向键↓，召唤出两名同伴。

### 异世界的强者
铜杯

**取得条件**：红叶、瑞秋、斯特尔肯布鲁克和索菲提雅均加入我方

**奖杯说明**：完成故事模式以下关卡——3章的宛城之战（红叶）、2章的兖州之战（瑞秋）、2章的徐州之战（斯特尔肯布鲁克）、2章的辽东之战（索菲提雅）。

### 三位一体的马上闪光
铜杯

**取得条件**：骑马时使出真・合体技

**奖杯说明**：合体槽蓄满时，让角色骑在马背上同时划动背触板两侧/点击触摸屏两端（视玩家设置的操作方式而定）发动真・合体技。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE DOWNLOAD



PS4版的《秋叶原之旅2》在画面精细度、帧数及读盘速度等各方面都有了不同程度的提升，整体的游戏体验不错。不过在内容上则没有太多新的东西，除了自带所有的收费及免费DLC外，还追加了“视觉效果编辑器”、男性爆衣CG等。之前PS3专辑中曾向读者们介绍过如何达成不同结局的方法，而在本篇攻略中，会有更全面的多结局任务指引。

文 哪尼　美编 小瑟

# AKIBA'S TRIP 2

アキバズトリップ

| 秋叶原之旅2 | Acquire | 动作冒险 |
|---|---|---|
| PS4 | 秋叶原之旅2 | 繁体中文版 |
| | 2014年9月3日 | 本地1人 | 对应年龄：15岁以上 |
| | 售价：1790新台币 | | |

# 秋叶原行动手册

## ▶基本操作

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 调整视角 |
| △ | 显示 / 隐藏地图提示 |
| ○ | 拾取 / 交谈 / 决定 |
| □ | 推人 / 骚扰 |
| × | 跳跃 |
| L1 键 | 进入 / 退出战斗状态 |

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| R1 键 | 视角归中 |
| 方向键↑ | 打开相机 |
| 方向键↓ | 打开手机菜单 |
| 方向键← | 打开换装界面 |
| 方向键→ | 打开任务列表（TODO） |
| 触控板 | 打开地图界面 |
| OPTION 键 | 打开手机菜单 |

## ▶战斗操作

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 调整视角 |
| △ | 【短按】上段攻击【长按】上段脱衣动作 |
| □ | 【短按】中段攻击【长按】中段脱衣动作 |
| ○ | 【短按】下段攻击【长按】下段脱衣动作 |
| × | 跳跃 |
| L1 键 | 【短按】退出战斗状态【长按】回复 |
| R1 键 | 防御 |
| 方向键↑ | 发动“合力脱衣” |
| 方向键↓ | 打开道具菜单 |
| 方向键← | 指示搭档攻击 |
| 方向键→ | 指示搭档待机 |
| OPTION 键 | 打开手机菜单 |



## ▶准备工作

### 游戏难度

游戏一开始分为“入门玩家”、“休闲玩家”和“核心玩家”三个难度，困难度依次提升。通关“核心玩家”难度后还会开启最高难度“阿宅”。难度越高则敌人的攻击欲望和攻击频率越高，玩家所能够获得的道具也不同，除此之外，不同难度下敌人的差异可参见下表。

| 难易度 | 攻击力 | 耐久量 | 受伤害部位 | 破坏玩家衣服需要的攻击次数 |
|---|---|---|---|---|
| 入门玩家 | — | — | 全部位 | 10 次 |
| 休闲玩家 | — | — | | 10 次 |
| 核心玩家 | 2.5 倍 | 2.5 倍 | 玩家攻击的部位 | 7 次 |
| 阿宅 | 5 倍 | 3.5 倍 | | 5 次 |

## ▶创建角色

一周目开始时可以设定的只有主人公的名字，二周目时则会开放主人公“容貌”设定，玩家可以将主人公的外貌变更为其他角色，甚至包括女性角色。按 Select 键可以切换到女主角的设定界面。




## ▶手机菜单详解

**1. 状态**：查看主角当前状态，包括等级、经验值、攻击防御力等基本资讯；武器服装等装备资讯；各项脱衣技能的熟练度。

**2. 换装**：更换主角及当前同伴的装扮，包括武器、头饰、上装、下装、鞋子、饰品、脱衣技能、角色仪态和内衣样式。

**3. 道具**：查看、试用或舍弃拥有的道具。分为“可使用的道具”、“不可使用的道具”和“重要道具”三种。

**4. 说明**：查看游戏的各项帮助说明。

**5. 保存 / 载入**：存档或读档。

**6. 邮件**：查看邮件，进行主线任务时会获得。

**7.Po 特**：查看聊天版信息，进行主线任务时会获得。

**8. 相机**：相机分为“辨别模式”和“拍摄模式”，按 SELECT 键可以切换。在“辨别模式”中按○拍摄，画面中人物图像抖动的便是魔骸者，按 R1 键还可以扫描 NPC 们的装备。在“拍摄模式”中则是进行普通的摄影。

**9.TODO**：查看当前及历史任务的详细信息。

**10. 选项**：更改游戏设定，包括视角、音效、画面提示、更改手机壁纸及额外设定。

**11. 游玩设定**：查看游戏当前的各项记录和成绩。

**12. 图鉴**：查看玩家所取得过的武器、衣物、道具、称号等图鉴。

**13. 秋叶原地图**：查看秋叶原地图全貌，曾经去过的地点可以用光标选定后直接移动。

**14. 承接支线任务**：查看和申请当前所拥有的支线任务。




# 秋叶原战斗指南

## ▶战斗画面




①当前组队的同伴

②同伴当前的行动方式，按方向键←/→可以切换为攻击 / 待机状态

③同伴连携槽，蓄满后会闪烁紫色光芒。

④防具耐久度，受到攻击后会下降，颜色也会发生变化。

⑤奖励列表，显示战斗中获得的奖励。

⑥ QTE 提示，发动连续扒衣后的按键提示。

## ▶骚扰

游戏中除了有强制触发的战斗外，玩家亦能与普通路人进行对战，不过需要先按□键对其进行骚扰，一旦对方拿出武器便可进入战斗状态。当然也有一些路人会无视你的骚扰或选择逃跑，此时便无法与其战斗。

## ▶脱衣攻击

与一般游戏不同，本作并不存在生命值的概念，无论是玩家还是敌人，只要身上的服装被全部脱光或破坏，即视为被打败。

服装分为上（帽子）、中（上装）、下（下装）三段，攻击同样也分为上（△键）、中（□键）、下（○键）三段，只要长按攻击键就能对相应的服装部位发动脱衣攻击，不过由于敌我双方的服装都存在耐久度，因此并非成功抓到敌人就一定能扒下他的衣服，而是视耐久度的不同分为以下三种情况：

1. 耐久度满或者过高：敌人会直接将玩家推开

2. 耐久度在一半及以下：进入“强制脱衣”状态，此时画面会显示“脱衣量表”，此时连打对应的攻击键能让“脱衣量表”下降。若“脱衣量表”耗尽，则成功脱下敌人衣服，失败的话则会被推开，不过仍然会削减对方服装的耐久值。



3. 耐久度已经为0（闪红光）：直接脱掉敌人对应部位的服装。

## ▶普通连击

连续或交替输入攻击键就可以形成连段，连段的效果及次数视武器种类而定。由于连段的最后一下带吹飞效果，在敌人实力不强或者其服装耐久度已经不高的情况下，完全没必要将其打飞，而是建议将连段的最后一下改为长按，这样便能够直接在连段后对敌人进行脱衣攻击。

## ▶特殊攻击

向任意方向推左摇杆后，再按下攻击键，即可发动特殊攻击。特殊攻击虽然威力较强，但是准备和硬直动作大。

## ▶蓄力攻击

向后轻推左摇杆的同时按下任意攻击键，便可以使出强力的蓄力攻击，命中后可以对敌人造成较大的伤害和硬直。蓄力攻击对按键时机要求比较严格，向后推摇杆及按下攻击键两者务必要做到同时，前期需要多适应。在敌人进行防御的时候，便可以用蓄力攻击对其破防。

## ▶连续脱衣

在对阵多名敌人的时候，如果先将其中一至多名敌人的服装耐久度削减到一定程度后，成功使用一次脱衣攻击便可以发动连续脱衣，此时只要按照画面中QTE的提示，看准时机按下相应的攻击键就能够连续不断地将多名敌人的衣服扒掉。

## ▶连续脱衣终结技

当连续扒衣的QTE次数达到8次以上后，便会发动奥义技能——



脱衣终结技，在主人公摆完POSE后准确按下最后一次QTE提示后，被扒掉衣服的所有敌人会进入圣光环绕的状态，这意味着他们的内衣也被扒了下来，玩家之后可以在场地中拾取。

（如果在圣光环绕的演出画面中连打按键的话……会有惊喜哦）

## ▶连携脱衣



本作新加入的系统，当玩家与同伴共同进行战斗时，屏幕左上方同伴状态的右侧有一条连携槽，攻击敌人或者受到伤害都会提升蓄力槽。蓄满后，同伴的头像便会闪烁紫色光芒。此时只要按下方向键↑，就能够对最近的一名敌人发动连携扒衣。

与不同的同伴搭档，连携扒衣的演出效果也不相同。连携扒衣会对敌人全身上下的所有衣物造成强力的伤害，同时还会对周围的敌人形成眩晕效果。

## ▶防御反击 & 反击脱衣

面对敌人的攻击玩家可以长按R1键进行防御，防御时会根据敌人攻击段位的不同进行相应的闪避，闪避成功后抓准敌人硬直的一瞬间松开R1键，如果此时敌人身上有光芒闪过并伴随着效果音，那么便抓紧时机按攻击键进行反击。如果此时敌人服装的耐久度已经降至一定值以下的话，则会直接对其进行脱衣攻击。

# 秋叶原装扮指引

## ▶武器

武器共分为四个种类，分别为：空手类（拳套等）、双手类（各类顿物）、单手类（单手持长武器）、长柄双手类（双手持长武器）。武器的分类只是根据其形态的不同进行划分，因此即便是同种类的武器，招式和性能也有可能完全不同，玩家可以根据自己的喜好或是战局状况，选择相应的武器出战。




情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

## ▶防具

游戏中角色可以穿戴的部分有很多，但具有防具作用的只有帽子、上衣、下装三个部分，防具耐久力的高低决定了角色在战斗中的总耐久度。需要注意的是必须完成相应的支线任务后才允许主人公更换异性服装，同伴的服装开始时同样不允许更换，完成相应的主线任务后才会开放。




## ▶脱衣技能

游戏中可以更换多种脱衣技能，每种技能对应不同的脱衣动作。多使用某种脱衣技进行扒衣的话可以提升熟练度，当熟练度达到 MAX 后，使用此脱衣技可以得到敌人的服装，而不是直接撕碎。




## ▶角色仪态

在游戏中获得不同的人物仪态后可以给主角或者同伴换上，可以改变角色平常的动作和神情，比如给女主角装上一个猥琐大叔的走路方式等等。




# 秋叶原秘密基地——MOGRA

## ▶同伴选择



在基地中可以通过与不同的同伴（雫、霖、登子、志远、卡蒂）对话，从而选择要与谁进行组队，多与某个角色一起行动话可以提升该角色的好感度。不过需要注意的是，主线任务对同伴是有要求的。

## ▶立花悠斗



与基地中的立花悠斗对话，可以查看当前女伴们的好感度，以及现阶段与哪个人的好感度最高。

## ▶秋叶少女



基地门口提供了名为“秋叶少女”的小游戏供玩家挑战，游戏的方式很简单，○为普通攻击、× 键为特殊攻击，玩家要做的就是不停地对场景中出现的敌人进行射击，保护地图中央的建筑物不被破坏。每次游戏一共有 5 关，通关后会得到称号奖励。

## ▶妹妹房间

### 装备合成

完成主线任务 04 后，找妹妹对话可以进行武器和防具的合成，这样便能够提升武器和防具的基础数值，武器（防具）通过合成所能达到的攻击力（耐久力）上限为 999，向着这个目标不断地努力吧。

具体的合成方法是先选定想要提升的武器（防具），然后选择想要作为合成素材的武器（防具）并按方向键→，素材可以一次性选择多个，每增加一个合成素材需要多花 1000 元。在画面的下方可以看到所选武器（防具）合成后的基础数值，作为素材的武器（防具）的基础数值越高，合成时能够带来的提升也就越多。另外可以尽量选用同一种类的武器（防具）进行合成，这样可以带来最好的提升效果。



### 妹妹事件

妹妹除了可以帮玩家进行装备合成外，还可以通过与她聊天增进好感度，从而触发一些特别的事件。比如：摸头、摆 POSE、一起睡觉、枕膝盖以及洗澡等等！由于游戏并没有明确地说明这一系统，刚上手时会让人有些摸不着头脑，不过其实还是有规律可循的，请大家务必要耐心看完以下指南。

1. 聊天时妹妹上下左右四个方向会浮现出不同的想法，并以不同的图案进行展示，图案过一段时间便会消失，玩家务必要提前记牢。



2. 之后玩家有两种选择——选择“喜欢的东西”可以让妹妹的想法横向移动，选择“最近的话题”则可以让妹妹的想法纵向移动。



3. 选择完后玩家要先仔细观察妹妹身上散发出的光芒，光芒代表着妹妹想法准确的移动方向：红光向右，紫光向左；绿光向上，蓝光向下。

（具体意思便是，玩家的选择只能控制妹妹想法大致的走向，比如选择“喜欢的东西”进行横向移动，但具体是向左还是向右，是根据紫光和红光来判断的。纵向移动也是如此，并且不会出现选择横向移动后却散发蓝光和绿光的情况。）



▲图中散发出绿色光芒地表想法向上移动

4. 需要注意的是，每次对话妹妹想法的光芒一共会闪动三次，前两次光芒代表着想法移动的方向，而最后一次光芒，则代表了妹妹最终选择了某个方位的想法，此想法预示着会触发何种事件。

5. 想法移动表

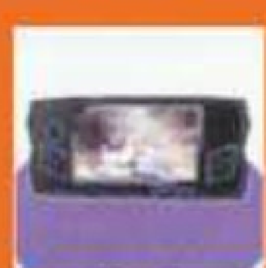
代表妹妹想法的图案一共有十三种，并且是按照固定顺序排列好的。对照右侧给出的想法移动表，玩家可以清楚地了解妹妹当前的想法处于什么位置，并且有针对性地进行选择，从而让想法更快地到达想要触发事件的位置。当然，由于光芒闪烁是随机的，而我们只能掌控大致的移动方向，因此想要达成指定的事件的话，除了多花时间拼人品外没有其他捷径可循。

**想法移动表**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| いやし | ★ | ★ | 游戏 | 游戏 | 游戏 | 游戏 |
| 裙子 | ★ | ★ | 游戏 | 游戏 | 猫耳 | 浴缸 |
| 裙子 | 裙子 | ★ | 裹被 | 猫耳 | 猫耳 | 猫耳 |
| 哥哥 | 哥哥 | 裹被 | 裹被 | 裹被 | 猫耳 | 猫耳 |
| 哥哥 | 哥哥 | 电脑 | 裹被 | 偶像 | 偶像 | Zzz |
| 哥哥 | 哥哥 | 电脑 | 偶像 | 偶像 | 偶像 | Zzz |
| H | 哥哥 | 电脑 | 米饭 | 米饭 | Zzz | Zzz |


いやし


★


游戏

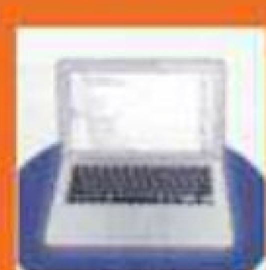

裙子


猫耳


浴缸

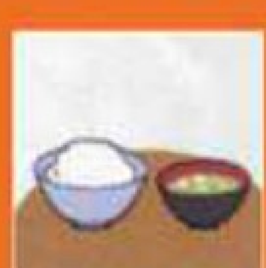

裹被子


哥哥


电脑


秋叶少女


Zzz


米饭


H

1

6. 具体案例：

如果你仍然不是很明白上述 5 个步骤的意思的话，可以参考以下的具体案例：



**表 A**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| いやし | ★ | ★ | 游戏 | 游戏 | 游戏 | 游戏 |
| 裙子 | ★ | ★ | 游戏 | 游戏 | 猫耳 | 浴缸 |
| 裙子 | 裙子 | ★ | 裹被 | 猫耳 | 猫耳 | 猫耳 |
| 哥哥 | 哥哥 | 裹被 | 裹被 | 裹被 | 猫耳 | 猫耳 |
| 哥哥 | 哥哥 | 电脑 | 裹被 | 偶像 | 偶像 | Zzz |
| 哥哥 | 哥哥 | 电脑 | 偶像 | 偶像 | 偶像 | Zzz |
| H | 哥哥 | 电脑 | 米饭 | 米饭 | Zzz | Zzz |

【初始位置】上图中显示的是妹妹最初的想法，对应的表 A 中颜色标记的位置。

2

**表 B**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| いやし | ★ | ★ | 游戏 | 游戏 | 游戏 | 游戏 |
| 裙子 | ★ | ★ | 游戏 | 游戏 | 猫耳 | 浴缸 |
| 裙子 | 裙子 | ★ | 裹被 | 猫耳 | 猫耳 | 猫耳 |
| 哥哥 | 哥哥 | 裹被 | 裹被 | 裹被 | 猫耳 | 猫耳 |
| 哥哥 | 哥哥 | 电脑 | 裹被 | 偶像 | 偶像 | Zzz |
| 哥哥 | 哥哥 | 电脑 | 偶像 | 偶像 | 偶像 | Zzz |
| H | 哥哥 | 电脑 | 米饭 | 米饭 | Zzz | Zzz |

【第一次选择】之后如果第一次选择“喜欢的东西（横向）”后闪烁紫光，则想法的位置整体向左移动一格，如表 B 所示。

3

**表 C**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| いやし | ★ | ★ | 游戏 | 游戏 | 游戏 | 游戏 |
| 裙子 | ★ | ★ | 游戏 | 游戏 | 猫耳 | 浴缸 |
| 裙子 | 裙子 | ★ | 裹被 | 猫耳 | 猫耳 | 猫耳 |
| 哥哥 | 哥哥 | 裹被 | 裹被 | 裹被 | 猫耳 | 猫耳 |
| 哥哥 | 哥哥 | 电脑 | 裹被 | 偶像 | 偶像 | Zzz |
| 哥哥 | 哥哥 | 电脑 | 偶像 | 偶像 | 偶像 | Zzz |
| H | 哥哥 | 电脑 | 米饭 | 米饭 | Zzz | Zzz |

【第二次选择】如果第二次依然选择“喜欢的东西（横向）”后闪烁紫光，那整体再向左移动一格，如表 C 所示。

4

**表 D**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| いやし | ★ | ★ | 游戏 | 游戏 | 游戏 | 游戏 |
| 裙子 | ★ | ★ | 游戏 | 游戏 | 猫耳 | 浴缸 |
| 裙子 | 裙子 | ★ | 裹被 | 猫耳 | 猫耳 | 猫耳 |
| 哥哥 | 哥哥 | 裹被 | 裹被 | 裹被 | 猫耳 | 猫耳 |
| 哥哥 | 哥哥 | 电脑 | 裹被 | 偶像 | 偶像 | Zzz |
| 哥哥 | 哥哥 | 电脑 | 偶像 | 偶像 | 偶像 | Zzz |
| H | 哥哥 | 电脑 | 米饭 | 米饭 | Zzz | Zzz |

【第三次选择】而第三次选择“喜欢的东西（横向）”的话，想法则不再移动，而是根据闪烁的光芒决定妹妹最终的想法。如果此时闪烁紫光，则妹妹的想法便会停留在“哥哥”这一图案上，如表 D 上的红色线框所示。此时便能触发被妹妹抚摸的事件。

总结：从以上具体案例中不难看出，如果想让妹妹的想法停留在某种图案上，便要按照想法移动表中某个图案的位置，把握移动的大致方向，才有可能触发想要的事件。

7. 对应事件

不同的想法图案对应不同的触发事件，具体如下表：


妹妹给玩家捶肩膀


跟着妹妹学各种造型


和妹妹一起玩游戏

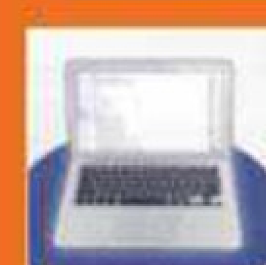

花 5000 元给妹妹买衣服（此后妹妹可以换装）


选择抚摸妹妹的头或是给她 10000 元零花钱

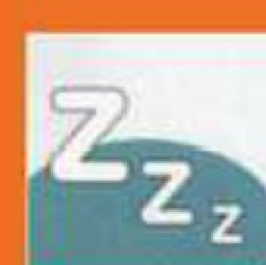

和妹妹一起泡澡！


妹妹宅在家里不愿出门


妹妹抚摸哥哥的头


和妹妹一起上网


和妹妹一起看动画


和妹妹一起睡觉


花 2000 元和妹妹出去吃饭


把头枕在妹妹大腿上睡觉

8. 注意事项

即使成功让妹妹的想法停留在所对应的图案上，也不要掉以轻心，因为很有可能会出现分歧选项。比如让成功让妹妹的想法停留在浴缸上后，则会出现两个选项，如果此时没有留意而选择了第一项（果然还是不行啊），那么和妹妹一起洗澡的事件便泡汤了，只有选择第二项（说的也是，一起洗吧）才能成功触发事件。




# 天空斗技场

在故事流程中，玩家可以去天空斗技场挑战任务。每次成功挑战后，要过一段时间挑战任务的等级才会上升，因此想要挑战全部任务的话就要勤快一些。



挑战任务共分为F~S共7个等级，全部完成后可以挑战斗技场的主人——安托瓦内特。完成挑战任务不仅可以获得金钱奖励，还可以得到新的扒衣技能，具体奖励如下：

| 斗技场任务 | 奖励 |
|---|---|
| 等级 F | 3000 元、扒衣技能“醉拳之王” |
| 等级 E | 5000 元、扒衣技能“浪漫的悚秘传说” |
| 等级 D | 10000 元、扒衣技能“实践格斗技大全” |
| 等级 C | 18000 元、扒衣技能“古典漫画选集” |
| 等级 B | 30000 元、扒衣技能“飞鸟流忍术秘录” |
| 等级 A | 50000 元、扒衣技能“燃烧吧职业摔角” |
| 等级 S | 200000 元、扒衣技能“大家都会的念力大法”、称号“霸王”。 |

# 初期刷钱法



在游戏初期通过买彩票配合读档的方法可以快速地刷钱，具体操作方法如下：

在秋叶原的“电气街剪票口广场”和“无线电会馆周边”两张地图中，分别都有标有“宝くじ”的红色小亭——彩票行，我们可以在这里购买彩票，之后在道具栏中便可以使用这些彩票进行刮奖。由于彩票是1000元一张，而一等奖的奖励有10万元，获益相当可观，因此之后我们只要不断使用S/L大法直到刮出一等奖即可。不过需要注意的是，每个彩票亭最多只会贩售20张彩票，彩票售罄后需要过一段时间后才能购买。建议玩家可以每次购入10张，连续开奖的话能够比较快速地刷出一等奖，当然连续开奖最好控制在5~10次以内，若5~10次以内未开出1等奖则读档。这样40张彩票在前期便能够带来40万~80万的收益。

# 流程攻略

## ▶多结局注意事项

本作一共有5个结局，分别为：零结局、霖（Rin）结局、登子（鹭坂登子）结局、志远（霞会志远）结局以及妹妹结局。

由于主线流程并不长并且二周目可以继承装备，因此不必追求在一周目内达成全结局。并且二周目时玩家可以在系统菜单的“选项”→“额外技能”中将“好感度变化提示”设定为ON的状态，那么之后在流程中重要对话分支的左侧便会显示相应的角色头像，如下图所示，那么玩家想要达成哪个角色的结局，就只要选对话中带有其头像的选项（出现其他角色头像的选项完全无视），即可轻松达成对应结局。除妹妹结局以为的其他四个结局在主线任务23开始后出现分歧，需要注意的是，在主线任务23之前，想要达成某个角色的结局就不要漏掉带有其头像的选项，否则很有可能导致进入其他路线。

妹妹结局达成的条件比较特殊，玩家必须先在流程中在完成6个与妹妹相关的支线任务，那么在通关且制作人员表演示完后，便会出现妹妹结局。6个妹妹支线任务都有相应的出现时间并穿插于主线流程中，为了避免大家错过，在开头先给出妹妹任务出现的时间及流程。




## ▶妹妹支线任务

### 妹妹支线任务 01

### 任务：妹妹的愿望

| 出现时间 | 主线任务 07 开始后 | | |
|---|---|---|---|
| 依赖人 | 娜娜 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 5000 元、称号“女仆爱好者” | | |

先到妹妹的房间对话后领取任务，之后去找5名头顶上用红色标记显示“优质女仆”的女仆，5名女仆出现的地点分别为中央大街西北（索尼子广告牌附近）、中央大街西南（COMIC ZIN店面附近）、中央大街东南（世嘉大楼对面）、电子零件街（GENO Mobile店面附近）以及无线电会馆周边（SEGA店面附件）、找到后用相机拍照。当拍完最后一名女仆时会有一场强制战斗，取得胜利后返回妹妹的房间对话即可。



### 妹妹支线任务 02

## 任务：妹妹的愿望 2

| | | | |
|---|---|---|---|
| 出现时间 | 主线任务 09 开始后 | | |
| 依赖人 | 娜娜 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 8000 元、称号“蛋糕爱好者” | | |

先到妹妹的房间对话后领取任务，之后去中央大街东南，与 SEGA 大楼对面红白条纹雨棚下的女仆对话，花 1200 元购买一个蛋糕，之后会触发战斗，此时如果进行战斗很有可能会损坏蛋糕（一旦损坏必须重买），因此最好通过换区来避免敌人的纠缠，之后返回妹妹的房间将蛋糕交给她。

接着前往无线电会馆周边，向 SEGA 店面门口的女仆购买蛋糕，买完后触发战斗，同样先换区避免战斗并返回妹妹的房间将蛋糕交给她。

最后要前往电子零件街，找“月极专用驻车场”停门口的女仆购买蛋糕，买完后再次触发战斗，依然换区后返回妹妹房间，完成任务。



### 妹妹支线任务 03

## 任务：妹妹的愿望 3

| | | | |
|---|---|---|---|
| 出现时间 | 主线任务 13 开始后 | | |
| 依赖人 | 娜娜 | 难易度 | ★★★ |
| 报酬 | 10000 元、称号“御守爱好者”、姿态“妹妹的御守” | | |

先到妹妹的房间对话后领取任务，之后先前往中央大街东北，找 Sofmap 门口身着红衣的男性店员购买“USB 随身碟”，返回房间后交给妹妹。

接着前往后巷，在写有 SICAO 字样的蓝色招牌商铺对面的深蓝色自动贩卖机处购买“关东煮罐头的空罐”，返回房间后交给妹妹。

然后前往无线电会馆周边，在红色彩票亭旁边、两栋大楼之间的通道中，和红衣男性店员对话，花 1000 元购买真空管，返回房间后交给妹妹。

最后前往空中斗技场，与安特瓦内特战斗并取得胜利后，获得“人妖的头发”，返回房间交给妹妹后完成任务。



### 妹妹支线任务 04

## 任务：妹妹的愿望 4

| | | | |
|---|---|---|---|
| 出现时间 | 主线任务 16 开始后 | | |
| 依赖人 | 娜娜 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 10000 元、称号“薄本爱好者” | | |

先到妹妹的房间对话后领取任务，之后前往中央大街东北，与红色招牌 COMIC TORANOANA 商店门口的黄衣店员对话，接着前往无线电会馆周边，与 SEGA 店面旁边的女仆对话，最后到秋叶原公园，与公园里身穿红色衣服的“乔伊纳斯高林”对话，打倒出现的魔骸者并将高林说服后（画自己想画的东西才叫同人志），返回妹妹房间完成任务。



### 妹妹支线任务 05

## 任务：老板有找

| | | | |
|---|---|---|---|
| 出现时间 | 主线任务 19 开始后 | | |
| 依赖人 | 老板 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 报酬：15000 元、称号“跟踪狂” | | |

这次不再是找妹妹接任务，而是找基地里的店长大叔领取任务，之后前往中央大街东北，找 Sofmap 门口的红衣店员对话并与魔骸者战斗，胜利后与妹妹对话，最后返回基地与店长对话后完成任务。



### 妹妹支线任务 06

## 任务：妹妹的贴身保镖

| | | | |
|---|---|---|---|
| 出现时间 | 主线任务 23 开始后 | | |
| 依赖人 | 妹妹 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 20000 元 | | |

先到妹妹的房间对话后领取任务，接着与妹妹一同前往 Yodobashi Camera 周边，进入 Yodobashi-Akiba 商店后再退出，触发剧情，之后的对话全部选第一项即可完成任务。




# ▶主线任务

### 主线任务 01

## 任务：前往守望队总部“MOGRA”

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | MOGRA | | |
| 规定搭档 | 零 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

一段教学性的战斗及剧情过后，来到街上后先查看邮件，之后跟着黄色感叹号标记的提示，抵达电气街剪票口广场并触发一场强制战斗，胜利后遇到主角的妹妹，剧情过后根据提示从 UD+ 前往目的地——守望队总部“MOGRA”。

**重要对话分支**

- 跟零一起去（零好感度 +5）
- 跟登子一起去（登子好感度 +20）
- 跟卡蒂一起去

### 主线任务 02

## 任务：前往斗技场

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 空中斗技场 | | |
| 规定搭档 | 零 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

和立花悠斗对话后可以查看女生们的好感度，之后跟着感叹号的提示，从“中央大街 东北”、“中央大街 西北”、“电子零件街”到达“空中斗技场”。在斗技场中练习“连续扒衣”并打败四名魔骸者后，返回守望队总部。

## 主线任务 03
### 任务：电子零件街的可疑人物

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 电子零件街 | | |
| 规定搭档 | 零 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往电子零件街并触发强制战斗，在零的协助下打倒三名敌人后，返回基地。

## 主线任务 04
### 任务：妹妹的请求

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 妹の部屋 | | |
| 规定搭档 | 无 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

进入基地中妹妹的房间，对话后在手机菜单中接受【支线任务01——可爱妹妹的请求，第一次跑腿】。支线任务01具体内容请参看P173页，完成后在之后的游戏流程中便可以以委托妹妹进行武器和装备的强化，最后与零对话即可。

## 主线任务 05
### 任务：和零一起巡视后巷

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 后巷 | | |
| 规定搭档 | 零 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

达到后巷后，零察觉到有人跟踪，之后发生强制战斗，战胜四名探员后触发与大师本制药CEO霞会志远的对话，之后返回基地。

## 主线任务 06
### 任务：Rin 的突击现场演唱会

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 中央大街西北 | | |
| 规定搭档 | 登子 | 难易度 | ★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

对话后学会如何用手机摄像头分辨正常人与魔骸者，之后前往中央大街西北，触发群体战斗，胜利后任务完成。

**重要对话分支**

- Rin 还真是受欢迎啊。
- 是都很闲吗 ......
- 来晚了，快准备荧光棒和扇子。（霖好感度 +5)
- 不管的话，就会有更多的牺牲者。
- 这个 APP，能信吗?
- 等等，先看完神圣的演唱会再说。（霖好感度 +5)

- 打扰到演唱会的关系吧。（霖好感度 +5)
- 是在注意我啊。
- 说不定是看上了登子。

## 主线任务 07
### 任务：和卡蒂一起在后巷购物

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | UD+ | | |
| 规定搭档 | 自己一个人 | 难易度 | ★ |
| 报酬 | 无 | | |

任务开始后记得先回妹妹房间中接妹妹任务01并完成，否则之后可能会因为主线事件的强制任务导致妹妹任务01无法完成。完成妹妹任务01后前往后巷与卡蒂发生对话，之后前往UD+，与神秘男子对话后返回基地。注意之后的主线任务08根据重要对话分支的不同，任务也会发生分歧，而在之后的主线任务中还会多次出现这样的分歧，玩家想要达成某个女主角的结局的话就尽量选择与那个人相关的选项。

**重要对话分支**

- 跟零一起去。（零好感度 +5）
- 跟登子一起去。（登子好感度 +15）
- 自己一个人去。

## 主线任务 08
### 任务：和零一起 / 和登子一起 / 自己一人巡视电子零件街

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 电子零件街 | | |
| 规定搭档 | 零 / 登子 / 自己 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

根据之前重要分支对话选择的不同，任务的名字及规定的搭档会发生相应变化。任务开始后前往电子零件街触发强制战斗，胜利后返回基地。

**重要对话分支**

- 有点不放心，我出去看一下。
- 她一个人在外面晃，会迷路吧。
- 看我好好灌输她一个钟头 Rin 的优点。（霖好感度 +5）

## 主线任务 09
### 任务：出发寻找零

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 后巷 | | |
| 规定搭档 | 自己一个人 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往后巷与零发生对话后，并与天羽禅夜战斗，对方实力颇高，因此战斗中可以以防御反击为主。对其造成一定伤害后触发剧情，最后返回基地。接下去的对话会发生任务分歧，以零好感度提升为优先。

**重要对话分支**

- 你和跟 Rin...... 是什么关系？
- 怎么 ...... 回事?
- 我忘了请她签名了，快去追啊！（霖好感度 +5）

- 零的提案吧 ......（零好感度 +5）
- 我赞同登子的意见。（登子好感度 +15）
- 我想请霞会小姐帮忙。（霞会好感度 +10）

## 主线任务 10
### 任务：在斗技场进行特训

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 空中斗技场 | | |
| 规定搭档 | 零 / 登子 / 霞会 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

根据之前选择的不同，前往空中斗技场与零 / 登子 / 霞会展开战斗，努力将其扒光吧。之后两人携手与一名敌人战斗，此时可以习得强力的“连携扒衣”，成功发动后返回基地。

## 主线任务 11
### 任务：和大家在站前回合

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 无线电会馆周边 | | |
| 规定搭档 | 自己一个人 | 难易度 | ★ |
| 报酬 | 无 | | |

按提示前往目的地集合即可。

## 主线任务 12

### 任务：和零一起巡视

| 目的地 | 电子零件街 | | |
|---|---|---|---|
| 规定搭档 | 零 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往电子零件街发生与魔骸者的强制战斗，胜利后完成任务。

**重要对话分支**

- 不能好好和他谈吗。
- 而且那家伙看来又相当的固执。
- 和零一起的话，我觉得能赢（零好感度 +5）

## 主线任务 13

### 任务：赶往电气街剪票口广场

| 目的地 | 电气街剪票口广场 | | |
|---|---|---|---|
| 规定搭档 | 零 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往电气街剪票口广场发生与四名魔骸者的强制战斗后，紧接着与天羽禅夜进行战斗，对造成一定的伤害后便进入剧情。之后继续战斗，成功将其身上的一件衣服扒掉后，取得胜利。

**重要对话分支**

- 看来 ...... 好像是赢了呢。
- 身体没事吧。（零好感度 +10）
- 尽管放马过来！

## 主线任务 14

### 任务：返回 MOGRA 报告吧

| 目的地 | MOGRA | | |
|---|---|---|---|
| 规定搭档 | 无 | 难易度 | ★ |
| 报酬 | 无 | | |

返回 MOGRA 即可。

## 主线任务 15

### 任务：和零一起前往秋森神社

| 目的地 | 秋森神社 | | |
|---|---|---|---|
| 规定搭档 | 零 | 难易度 | ★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往秋森神社后触发剧情后，返回基地

## 主线任务 16

### 任务：前往秋叶原公园

| 目的地 | 秋叶原公园 | | |
|---|---|---|---|
| 规定搭档 | 登子 | 难易度 | ★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往秋叶原公园触发剧情，遇到 Rin 后进行强制战斗，此场战斗对手众多，务必要小心，完成后返回基地。

**重要对话分支**

- 去帮 Rin 吧！（登子好感度 +10）
- 麻烦找上门，就只好动手处理了！

---

- 尽人事，听天命啦！

---

- 我们又见面了。
- 没受伤吧？（霖好感度 +10）
- 就请小 Rin 用签名当做相救的谢礼

---

- 我会牢记在心里面的（霖好感度 +5）
- 警告和忠告有什么不一样?
- 你还没给我签名 ......

---

- 直接去问霞会小姐吧。（志远好感度 +10）
- 我感觉还会跟 Rin 再碰面。
- 先吃饭 ...... 其他再说吧！

---

- 蓝彩战士是热门角色耶！
- 由零来扮演蛮适合的。（零好感度 +5）
- 凡是都是一种经验 ...... 死心吧。

## 主线任务 17

### 任务：运送秘藏品

| 目的地 | 电子零件街 | | |
|---|---|---|---|
| 规定搭档 | 独自一人 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往电子零件街触发与四名魔骸者的战斗，此场战斗要独自作战，因此在战斗前最后能合成一套耐久值较高的服装，完成战斗后返回基地。

## 主线任务 18

### 任务：举办角色扮演祭

| 目的地 | 中央大街西北 | | |
|---|---|---|---|
| 规定搭档 | 独自一人 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往中央大街西北触发剧情并与大批魔骸者进行战斗，取得胜利后允许玩家在系统菜单中对零、登子、卡蒂进行换装。

**重要对话分支**

- 真实够搭配。（零好感度 +10）
- 要扮演小学生角色果然有点勉强。

---

- 我也想要加入。

---

- 没这回事。（志远好感度 +5）
- 没关系，因为你是美女。（志远好感度 +10）
- 看起来就像是会在背后暗算人的类型。



## 主线任务 19

### 任务：和戒斗一起巡视中央大街西南

| 目的地 | 中央大街西南 | | |
|---|---|---|---|
| 规定搭档 | 独自一人 | 难易度 | ★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往中央大街西南触发剧情后，与四名魔骸者进行战斗，胜利后返回基地。

**重要对话分支**

- 不知道就是不知道啦！
- 是谁要你们来的?
- 我们 Rin 亲卫队愿意奉陪！（霖好感度 +10）

## 主线任务 20
### 任务：前往秋森神社赴约

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 秋森神社 | | |
| 规定搭档 | 独自一人 | 难易度 | ★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往秋森神社触发与 Rin 对话的剧情，之后返回基地。

**重要对话分支**

●大师本制药在调查我?
●只是偶然吧?
●因为我加入了 Rin 的粉丝团?
（霖好感度 +10）

●零是我们的重要伙伴啊！（零好感度 +5)
●不要什么都想要一个人扛呀。
●以后要怎么做，先仔细想想再决定吧。

## 主线任务 21
### 任务：和零一起巡视 Yodobashi Camera 周边

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | Yodobashi Camera 周边 | | |
| 规定搭档 | 零 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往 Yodobashi Camera 周边触发剧情后，与 5 名魔骸者进行战斗。胜利后与强化的天羽禅夜战斗，攻击直至其衣服开始闪红光后，战斗结束并触发剧情。

**重要对话分支**

●不要太把责任背在身上。
●我也会帮忙的。( 零好感度 +5)
●好，加油吧。
●居然利用魔骸者赚钱，真是差劲。
●我相信霞会小姐。( 志远好感度 +15 )
●这种公司，干脆辞了吧。

●就算这样，还是得去。( 零好感度 +5)
●他还不够格当对手啦。
●呜，我的老毛病花粉症又 ......

## 主线任务 22
### 任务：前往天羽禅夜在等待着的斗技场

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 空中斗技场 | | |
| 规定搭档 | 零 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往空中斗技场触发剧情后，与天羽禅夜及另外 3 名魔骸者进行战斗，可以不必理会其他魔骸者，直接盯着禅夜打。胜利后神秘黑衣人登场，之后返回基地。打倒禅夜后可以获得他的衣服和武器。

### 零结局路线

主线任务 23 如果是与零搭档，便进入零路线结局。



## 主线任务 23
### 任务：和零一起巡视秋叶原公园

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 秋叶原公园 | | |
| 规定搭档 | 零 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往秋叶原公园，与四名进入暴走状态的魔骸者进行战斗，实力较强，可以先进行连携攻击造成其眩晕后伺机进攻，胜利后返回基地。

## 主线任务 24
### 任务：和零一起赶往服饰专卖店吧！

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 中央大街东南 | | |
| 规定搭档 | 零 | 难易度 | ★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往中央大街东南，与霞会志远对话后，触发与一大群普通人类的战斗，数量虽然多但由于不是魔骸者所以实力不强，胜利后返回基地。

**重要对话分支**

●当然好啊！（零好感度 +10)
●是可以。
●真稀奇呢。

## 主线任务 25
### 任务：和零一起寻找公仔

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 无线电会馆周边 | | |
| 规定搭档 | 零 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往无线电会馆周边，与零一起逛街的剧情过后，触发与 5 名强化魔骸者的战斗，胜利后返回基地。

**重要对话分支**

●正是如此！
●还早还早，爱好者的路可不好走哦。
●我也很开心呢。( 零好感度 +10)

## 主线任务 26
### 任务：对霞会志远的怀疑

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 电气街剪票口广场 | | |
| 规定搭档 | 霖 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往电气街剪票口广场与霞会志远及三名警备员进行战斗，不过不必理会警备员，直接抓着霞会志远攻击即可，成功扒掉她的衣服后战斗结束。

## 主线任务 27
### 任务：执行诱敌作战

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 电气街剪票口广场 | | |
| 规定搭档 | 零 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

（需要特别注意的是，此任务完成后秋叶原将变成深夜状态，此时商店等设施无法使用，并且也无法返回基地。因此如果要购买商品或者合成装备等，务必要在此任务完成前做好。）

前往电气街剪票口广场与坂口兴马及其手下进行战斗，胜利后触发剧情，自动回到基地中。

**重要对话分支**

●我有非去不可的理由。
●我要保护零。( 零好感度 +10)
●现在正是我挺身而出的时候。





## 主线任务 28
### 任务：最终决战

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 无线电会馆 | | |
| 规定搭档 | 独自一人 | 难易度 | ★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往无线电会馆后，首先与大批的魔骸者进行战斗，胜利后进入与宗牙望月的决战，对其造成一定的伤害后触发剧情，此后对方进入强化状态，并会有两外三名魔骸者加入战斗，不过不用理会他们，直接咬着宗牙打即可。胜利后便可迎来零路线结局。

**重要对话分支**
- ●还 ...... 可以。
- ●没事的 ......
- ●零，你没受伤吧。（零好感度+10）
- ●我知道了！
- ●交给我吧！
- ●零就由我来保护！（零好感度+10）

- ●利息很高的喔？
- ●稍微有点吃紧，但我会试试看的。
- ●只要跟零在一起，我什么都不怕。



## 霖结局路线

主线任务23如果是与霖搭档，便进入霖路线结局。



## 主线任务 23
### 任务：和霖一起巡视中央大街西北

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 中央大街西北 | | |
| 规定搭档 | 霖 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往中央大街西北。，与四名进入暴走状态的魔骸者进行战斗，实力较强，可以先进行连携攻击造成其眩晕后伺机进攻，胜利后返回基地。

**重要对话分支**
- ●你真受欢迎呢！
- ●你很重视粉丝呢。（霖好感度+10）
- ●就跟他们握握手嘛。

## 主线任务 24
### 任务：和霖一起赶往服饰专卖店吧！

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 中央大街东南 | | |
| 规定搭档 | 霖 | 难易度 | ★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往中央大街东南，与霞会志远对话后，触发与一大群普通人类的战斗，数量虽然多但由于不是魔骸者所以实力不强，胜利后返回基地。

**重要对话分支**
- ●可爱的衣服一定也很适合你。（霖好感度+10）
- ●我一直都喜欢可爱的视觉系。
- ●就趁这个机会不要穿，脱光光吧。

## 主线任务 25
### 任务：陪同前往饰品店

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 后巷 | | |
| 规定搭档 | 霖 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往后巷，帮霖挑选饰品的。剧情过后，触发与5名强化魔骸者的战斗，胜利后返回基地。

**重要对话分支**
- ●不不不，超适合的呢！（霖好感度+10）
- ●不要害羞了拉！
- ●那就换成天狗面具？

**重要对话分支**
- ●没什么特别的啦。
- ●我快要不能呼吸了！人工呼吸！
- ●你在关心我吗？（霖好感度+10）

## 主线任务 26
### 任务：阻止登子暴走

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 电子零件街 | | |
| 规定搭档 | 霖 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往电子零件街与暴走状态的登子战斗，成功扒掉她的衣服后战斗结束。

## 主线任务 27
### 任务：执行突击现场演唱会作战

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 电气街剪票口广场 | | |
| 规定搭档 | 霖 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

（需要特别注意的是，此任务完成后秋叶原将变成深夜状态，此时商店等设施无法使用，并且也无法返回基地。因此如果要购买商品或者合成装备等，务必要在此任务完成前做好。）

前往电气街剪票口广场与坂口兴马及其手下进行战斗，胜利后触发剧情，自动回到基地中。

## 主线任务 28
### 任务：最终决战

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 无线电会馆周边 | | |
| 规定搭档 | 独自一人 | 难易度 | ★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往无线电会馆周边。，首先与大批的魔骸者进行战斗，胜利后与霖一起与宗牙望月进行决战，。对其造成一定的伤害后触发剧情，此后对方进入强化状态，并会有两外三名魔骸者加入战斗，不过不用理会他们，直接咬着宗牙打即可。胜利后便可迎来霖路线结局。

**重要对话分支**
- ●没问题。
- ●还可以
- ●霖，我会保护你的。（霖好感度+10）

**重要对话分支**
- ●支援就包在我身上了。
- ●我也会拼命到最后的！
- ●演出一场最棒的演唱会吧。（霖好感度+10）

## 登子结局路线

主线任务 23 如果是与登子搭档，便进入登子路线结局。




### 主线任务 23
**任务：和登子一起巡视中央大街西北**

| 目的地 | 中央大街西南 | | |
|---|---|---|---|
| 规定搭档 | 登子 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往中央大街西南，与四名进入暴走状态的魔骸者女仆进行战斗，实力较强，可以先进行连携攻击造成其眩晕后伺机进攻，胜利后返回基地。

**重要对话分支**
- 有登子陪就太好了。( 登子好感度 +5)
- 你以不用跟着我哦。
- 那就谢谢招待了。

### 主线任务 24
**任务：和登子一起赶往服饰专卖店吧！**

| 目的地 | 中央大街东南 | | |
|---|---|---|---|
| 规定搭档 | 登子 | 难易度 | ★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往中央大街东南，与霞会志远对话后，触发与一大群普通人类的战斗，数量虽然多但由于不是魔骸者所以实力不强，胜利后返回基地。

**重要对话分支**
- 如果要请我午饭的话。
- 我也随便去换支手机好了。
- 要找我约会就说嘛。( 登子好感度 +5)

### 主线任务 25
**任务：陪登子一起智慧型手机**

| 目的地 | 中央大街东北 | | |
|---|---|---|---|
| 规定搭档 | 登子 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往中央大街东北，和登子一起挑选手机，之后返回基地。

**重要对话分支**
- 嗯，有什么事的话就拜托你了。( 登子好感度 +5)
- 不想要麻烦到登子。
- 孤高的猎人不需要别人同情。

**重要对话分支**
- 那还真是光荣呢。( 登子好感度 +5)
- 我也帮你输入守望队成员的资料吧。
- 不用号码。只要用念力就可以打电话。

**重要对话分支**
- 或许是没错。
- 我想登子是没有问题的。( 登子好感度 +5)
- 我也在迷惘。

**重要对话分支**
- 就让她瞧瞧青梅竹马搭档的实力吧。( 登子好感度 +10)
- 我会在一旁守护你的。
- 登子一个人也行的。

### 主线任务 26
**任务：来自霖的考验**

| 目的地 | 空中斗技场 | | |
|---|---|---|---|
| 规定搭档 | 登子 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往空中斗技场与霖战斗，成功扒掉她的衣服后战斗结束，之后返回基地。

### 主线任务 27
**任务：和坂口专务相约碰面**

| 目的地 | 电气街剪票口广场 | | |
|---|---|---|---|
| 规定搭档 | 登子 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

( 需要特别注意的是，此任务完成后秋叶原将变成深夜状态，此时商店等设施无法使用，并且也无法返回基地。因此如果要购买商品或者合成装备等，务必要在此任务完成前做好。)

前往电气街剪票口广场与坂口兴马及其手下进行战斗，胜利后触发剧情，自动回到基地中。

### 主线任务 28
**任务：最终决战**

| 目的地 | 无线电会馆周边 | | |
|---|---|---|---|
| 规定搭档 | 零 | 难易度 | ★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

与零前往无线电会馆周边，首先与大批的魔骸者进行战斗，胜利后登子主动与霖缔结契约。之后同登子一起向宗牙望月发起挑战。对宗牙造成一定的伤害后触发剧情，此后对方进入强化状态，并会有两外三名魔骸者加入战斗，不过不用理会他们，直接咬着宗牙打即可。胜利后便可迎来登子路线结局。

**重要对话分支**
- …… 谢谢你，登子。( 登子好感度 +10)
- 不过我可是前辈哦。
- 明明不用做到这个地步的 ……

**重要对话分支**
- 我就算一个人也要战斗。
- 正因为是我们俩，一定可以的。( 登子好感度 +10)
- 居然会气馁，真不像你呢。

**重要对话分支**
- 是，是啊。
- 我们两个人办到了。( 登子好感度 +10)
- 秋叶原得救了。

## 志远结局路线

线任务 23 如果是与霖和卡蒂搭档，便进入志远路线结局。



### 主线任务 23
**任务：和霖、卡蒂一起巡视电子零件街**

| 目的地 | 电子零件街 | | |
|---|---|---|---|
| 规定搭档 | 霖 | 难易度 | ★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往电子零件街，与五名魔骸者进行战斗，胜利后返回基地。

### 主线任务 24
## 任务：和霞会小姐一起前往秋叶原公园！

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 秋叶原公园 | | |
| 规定搭档 | 霞会小姐 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往秋叶原公园，与露出真面目的卡蒂，以及几个暴走状态的女仆进行战斗，胜利后触发剧情，自动前往无线电会馆。

**重要对话分支**
- 以后要怎么办呢 ......
- 我的私物还放在总部
- 抱歉，连霞会小姐都被牵扯进来 ......（志远好感度 +10）

### 主线任务 25
## 任务：和霞会小姐一起前往 Go！ Go！ Curry！

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 中央大街西南 | | |
| 规定搭档 | 霞会小姐 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往中央大街西南，剧情过后与坂口专务及其手下进行战斗，对方实力较强且人数众多，并且光打倒坂口是没用的。消灭所有敌人之后返回基地。

**重要对话分支**
- 一定要阻止他！（志远好感度 +5）
- 去通知警察吧！
- 也去通知秋叶原守望队一声吧。

### 主线任务 26
## 任务：返回组织总部吧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 组织总部 | | |
| 规定搭档 | 霞会小姐 | 难易度 | ★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往无线电会馆周边的组织总部。

### 主线任务 27
## 任务：为了调查消失的魔骸者之谜，前往后巷

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 后巷 | | |
| 规定搭档 | 霞会小姐 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往后巷与坂夺取魔骸者生命能量的天羽禅夜进行战斗，胜利后触发剧情，之后返回无线电会馆周边的到组织总部。




### 主线任务 28
## 任务：在秋森神社召开作战会议

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 秋森神社 | | |
| 规定搭档 | 霞会小姐 | 难易度 | ★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往秋森神社触发剧情后，自动返回无线电会馆周边。

**重要对话分支**
- 我不能让你也身陷危险。（志远好感度 +5）
- 危险什么的早有觉悟！（志远好感度 +5）
- 首先应该是拯救秋叶原吧？

**重要对话分支**
- 我知道了 ......
- 也没别的选择了吧？
- 我相信霞会小姐（志远好感度 +10）

**重要对话分支**
- 哎呀，只是这样啊
- 好啊。（志远好感度 +15）
- 我欣然接受，霞会小姐。

### 主线任务 29
## 任务：前往辉月宗牙跟前！

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 无线电会馆 | | |
| 规定搭档 | 志远 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

按提示前往宗牙所在的位置，与宗牙及多名强化魔骸者进行战斗，由于对方人数较多且玩家只能单人作战，因此还是先清理一下杂兵后，再专心解决宗牙。

**重要对话分支**
- 理由就等活下来再寻找吧。
- 因为我跟志远约好了。（零好感度 +10）
- 求生存是不需要理由的。

### 主线任务 30
## 任务：阻止守望队成员前进！

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 中央大街东北 | | |
| 规定搭档 | 自己一个人 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往中央大街东北，与守望队的成员们进行战斗。

### 主线任务 31
## 任务：在无线电会馆前阻止守望队成员前进！

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 无线电会馆周边 | | |
| 规定搭档 | 自己一个人 | 难易度 | ★★★★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往无线电会馆周边，先与霖、卡蒂和登子进行战斗，胜利后与零进行战斗。

### 主线任务 32
## 任务：前往无线电会馆

| | | | |
|---|---|---|---|
| 目的地 | 无线电会馆 | | |
| 规定搭档 | 自己一个人 | 难易度 | ★ |
| 报酬 | 无 | | |

前往无线电会馆周边，先与霖、卡蒂和登子进行战斗，胜利后与零进行战斗。

# 二周目继承及追加要素

1. 继承金钱以及所有的装备和物品，但人物等级无法继承。

2. 主角设定界面追加“容貌”设定，并可视达成结局的不同追加相应的人物形象。

| 结局类型 | 追加可选角色形象 |
|---|---|
| 雫结局 | 雫、秋叶原居民 |
| 霖结局 | 霖、暴走登子、秋叶原居民 |
| 登子结局 | 登、卡蒂、老板、戒斗、悠斗、秋叶原居民 |
| 志远结局 | 志远、洗脑卡蒂、坂口、秋叶原居民 |
| 妹妹结局 | 娜娜 |

3. 达成结局对应的女主角可以更换内衣。
4. 追加达成结局对应的女主角的服装。
5. 追加达成结局对应的女主角的动作模组。
6. 商店追加商品。
7. 追加肤色更改选项（核心玩家难度通关）
8. 追加全NPC服装透明化模式（全结局达成后）
9. 系统设定中追加显示好感度选项。

## ▶全支线任务

| 支线任务01 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 可爱妹妹的请求 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 后巷 | 娜娜 | ★ | 3000圆 | 条纹T恤 |
| 可接受时间点 | 【主线任务04】至【主线任务05】期间 | | | |

前往后巷，找到K-BOOKS书店，与门口红色衣服的店员对话后得到“缝制角色扮演服饰指南”，之后返回基地交给妹妹后即可完成支线任务01。

| 支线任务02 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 爱B者 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 无线电会馆周边 | 秋叶原女孩 | ★★ | 5000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务05】至【主线任务09】期间 | | | |

前往无线电会馆周边，与街边头顶上用红色标注的“腐女子”进行战斗，胜利后完成任务。

| 支线任务03 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 守礼貌运动 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 中央大街 东南 | 秋叶原防范协会成员 | ★★★★ | 3000圆 | 无 |
| 可接受时间点 | 【主线任务05】至【主线任务14】期间 | | | |

到中央人街东南，与SEGA红色楼对面红色标注的“秋叶原防犯协会成员”对话，之后要去四个地方巡查并打败其中的三组人，分布如下：

1. 电气街剪票口广场，在通往UD+的阶梯前方有两名红色标注的“一般男性”。

2. 无线电会馆周边，在**カードキンガトン**旁边的通道中有两名红色标注的“一般男性”。

3. 电子零件街，在通学路边上的空地处有两名红色标注的“一般男性”。

4.UD+，在通往电气街剪票口广场的方向有两名红色标注的“一般男性”。

将以上四个地方的其中三组“一般男性”都打败后，返回中央大街东南与“秋叶原防犯协会成员”对话后完成任务。此任务可重复领取。

| 支线任务04 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 等身大的虚构现实 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 后巷 | 公仔王 | ★★★★ | 8000圆 | 称号“代工师”。 |
| 可接受时间点： | 【主线任务05】至【主线任务09】期间 | | | |

到后巷黄色贩卖亭的对面找到头顶用红色标注“公仔王”的男子，与其对话。

接着返回“MOGRA”与老板对话，打听COSPLAY服装制作者的信息。

之后前往电子零件街，在一楼停车场的边上与红色标注“街友”的男子对话，获得新情报

之后前往UD+，一到UD+后就会有明显的争吵提示，前往争吵发生的地点与红色标注的“角色扮演之神”对话，触发一张群体战斗，胜利后再次与其对话后获得“真人尺寸彩虹战士服饰”。

返回后巷与“公仔王”对话并交付“真人尺寸彩虹战士服饰”后完成任务。



| 支线任务05 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 全能阿宅改造王 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 电气街剪票口广场 | 俊也 | ★ | 10000圆 | 称号“仁钟之龙” |
| 可接受时间点 | 【主线任务05】至【主线任务09】期间 | | | |

前往电气街剪票口广场，在中间建筑物的拐角处找到红色标注的“俊也”，与其对话后接受任务。

接着前往中央大街东南，到AIKI店面旁边继续与俊也对话，一开始都选择“不太行耶”，直到其更换了黑墨镜搭配白色西装时才选择“这套服装就对了”，可以获得追加报酬——称号“仁钟之龙”。

之后前往UD+，与俊也对话后站在他身后帮他告白，选择【我从很久以前】【就喜欢】【你】【请和我交往吧】即可完成任务（当然想作死的话也可以选择其他的比如“一直和我做朋友”等等，后果自负）。

| 支线任务06 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 晕倒死XP争夺战 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 中央大街西北 | 店长 | ★★★ | 5000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务07】至【主线任务10】期间 | | | |

到中央大街西北，与红色标注“店长”的男人对话，之后前往中央大街西北，打倒9个因抢购商品而引起暴动的NPC，最后回到中央大街西北再次与“店长”对话后完成任务。

| 支线任务08 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 看不见的镜片 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 后巷 | 女仆 | ★★ | 5000圆 | 无 |
| 可接受时间点 | 【主线任务07】至【主线任务12】期间 | | | |

前往后巷，在绿色的KOYOBUKIYADIA店面右侧，有红色标示的“匿踪快门手”，将其打倒后完成任务。

| 支线任务09 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 太超过的御宅艺 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 无线电会馆周边 | 广场常客 | ★★ | 3000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务08】至【主线任务14】期间 | | | |

前往无线电会馆周边，在秋叶原站的出口有一个穿着红色衣服发疯的“御宅艺舞者”，将其打败后完成任务。

| 支线任务10 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 代理看板观光 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 后巷 | 弗利曼 | ★ | 10000圆 | 无 |
| 可接受时间点 | 【主线任务08】至【主线任务12】期间 | | | |

前往后巷，在K-BOOKS店面前与红色标示的“弗里曼”对话，接下拍摄”彩虹战士看板“的委托。

前往中央街道西南，在蓝色ソ

フマップ店牌的边上有很显眼的三名少女（彩虹战士）的看板，对着拍摄。

之后前往中央街道东北，找到红色标牌的店面——COMIC TORANOANA，在店铺门口就有彩虹战士的看板，对着拍摄。

最后返回后巷，将照片交给弗里曼后完成任务。

**支线任务11**

| 任务名 | 因为太年轻而犯下的错 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 电气街剪票口广场 | 奔放的女性 | ★★★★ | 10000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务09】至【主线任务12】期间 | | | |

前往电气街剪票口广场，在粉红色招牌"atrea1"店面底下与红色标示的"奔放的女性"对话。




之后来到无线电会馆周边，子啊斑马线附近聚集了一群"粉丝"，再次与"奔放的女性"对话后，保护她不受伤害并打败12名敌人，任务完成。

**支线任务12**

| 任务名 | 高龄角色扮演玩家 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 电气街剪票口广场 | 老妈爱角色扮演的人 | ★★★ | 5000圆 | 无 |
| 可接受时间点 | 【主线任务09】至【主线任务14】期间 | | | |

前往电气街剪票口广场，在秋叶原站出口处，与红色标示"久美17岁（自称）"的女性对话，之后将其打败，任务完成。

**支线任务13**

| 任务名 | 不幸的秋叶原恋人 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 电气街剪票口广场 | 珠理江 | ★★★★ | 10000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务09】至【主线任务16】期间 | | | |

前往电气街剪票口广场，在通往UD+的阶梯附近，与红色标示"珠理江"的女性对话。

之后前往UD+，先将对峙的两个家族的保镖全部打败，然后到UD+的深处，打倒两个黑衣的"贴身保镖"，解救零郎先生帮这对恋人私奔，任务完成。




**支线任务14**

| 任务名 | 过激妄想少女 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 中央大街西南 | 妄想少女 | ★★★ | 5000圆 | 无 |
| 可接受时间点 | 【主线任务10】至【主线任务14】期间 | | | |

前往中央大街西南，在黄色招牌的Matsumoto店面门口与红色标示的"妄想少女"对话后，打败她便能完成任务。




**支线任务15**

| 任务名 | 请遵守公共礼节 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| MOGRA | 老板 | ★★★★ | 5000圆 | 称号"熟女爱好者"、称号"风纪股长"。 |
| 可接受时间点： | 【主线任务10】至【主线任务19】期间 | | | |

前往MOGRA与老板对话，得到要去中央大街巡逻的指示。

在中央大街西北，有两个红色标示，身着蓝色衣服的男子，与他们对话后可以选择说服他们或是脱去他们的衣服。

在中央大街东北，中央的人行道上有三个红色标示，站着聊天的女性，与她们对话后可以选择说服她们或是脱去她们的衣服（脱去衣服的话可以获得称号"熟女爱好者"。

在中央大街东南，ADORES店面的门口有红色标示的二男一女正在吸烟，与他们对话后可以选择说服他们或是用实力战斗。

在中央大街西北，停有黄色小车的通道处，有四个红色标示的男生，与他们对话可以选择付钱给他们或者选"小鬼头装什么狠啊"打败他们。

最后返回MOGRA与老板对话，如果之前全部是用武力获胜的话，会得到称号"风纪股长"。

**支线任务16**

| 任务名 | 玛姬的秘密研究 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 电子零件街 | 玛姬 | ★ | 10000圆 | 称号"补完人类者"。 |
| 可接受时间点 | 【主线任务10】至【主线任务23】期间 | | | |

前往电子零件街，在"齿科"的下方与红色标示的"玛姬"对话，接受寻找零件的委托。

之后返回MOGRA，与立花悠斗对话，接着去中央街道东北与红色标示的"街友"对话，与他猜拳三次获得胜利。不过与其说是猜拳，其实不管玩家选什么对方都会输，因此随意即可。

之后去后巷，在写有"赤津加"的蓝色旗帜边上的小通道里，与前特工对话，选择暗语"阴妖子"，得到"受诅咒的电源"。

最后到电子零件街将电源交给玛姬后完成任务。



**支线任务17**

| 任务名 | 卖书星人大作战 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 电气街剪票口广场 | 上班族 | ★★ | 8000圆 | 称号"对卖画星人用人型对决兵器"。 |
| 可接受时间点： | 【主线任务12】至【主线任务19】期间 | | | |

前往电气街剪票口广场，与秋叶原站出站口边上红色标示"上班族"的黑衣男子对话，接受委托。

之后前往无线电会馆周边，与站街道中央的黑衣女子触发对话后，选择"拒绝"、"离去"、"离去"并将她们打败。

最后返回电气街剪票口广场与上班族对话后完成任务。

**支线任务18**

| 任务名 | 脱衣入门书 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 电气街剪票口 | 一般男性 | ★ | 8000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务14】至【主线任务22】期间 | | | |

前往电气街剪票口，与站在柱子旁红色标示的"一般男性"对话，接受购买"裙子（普通）指南书"的委托。

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作




前往电子零件街的“三月兔 3 号店”（一楼停车的大楼斜对面橘黄色店面）或是后巷的“寿屋”（店牌写着 KOTOBUKIYA 的绿色店面）购买“裙子（普通）指南书”。

最后返回电气街剪票口与一般男性对话，完成任务。

### 支线任务19

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 拉客战争的火种 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 后巷 | 秋叶原乡民 | ★★★ | 8000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务14】至【主线任务22】期间 | | | |

前往后巷，与 SICAO 店铺对面红色标示为“形子”的女性对话，将其打败后完成任务。

### 支线任务20

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 狩猎魔骸者2 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 电子零件街 | 前特工 | ★★ | 5000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务14】至【主线任务25】期间 | | | |

前往电子零件街，在 Dospara 右侧与红色标注“前特工”的墨镜西装男对话，之后先用相机的“辨别模式”拍照，找出四名魔骸者并打倒他们。注意一定要先用相机确定目标再打倒对方才行，如果不辨别直接打倒魔骸者的话不计入任务当中。之后再与“前特工”对话完成任务。

### 支线任务21

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 守礼貌运动2 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 中央大街 东南 | 秋叶原防范协会成员 | ★★★★ | 7500圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务15】至【主线任务23】期间 | | | |

到中央大街东南，与 SEGA 红色楼对面红色标注的“秋叶原防犯协会成员”对话，之后要去六个地方巡查并打败其中的三组人，分布如下：

1. 电气街剪票口广场，在通往 UD+ 的阶梯前方有三名红色标注的“一般男性”。

2. 无线电会馆周边，在**カードキンガトン**旁边的通道中有三名红色标注的“一般男性”。

3. 电子零件街，在通学路边上的空地处有三名红色标注的“一般男性”。

4.UD+，在通往电气街剪票口广场的方向有三名红色标注的“一般男性”。

5. 秋叶原公园，斑马线附近有三名红色标注的“一般男性”。

6. 昭和大街检票口，出站口扶手梯附近有三名红色标注的“一般男性”。

将以上个地方的其中三组“一般男性”都打败后，返回中央大街东南与“秋叶原防犯协会成员”对话后完成任务。

### 支线任务22

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 点击Playstation一次买到位 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| MOGRA | 卡蒂莱克宁 | ★★ | 100000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务16】至【主线任务19】期间 | | | |

在 MOGRA 与卡蒂对话，接受购买电击 Playstation 的委托。

1. 前往 Yodobashi Camera 周边，与 Yodobashi-Akiba 店面前的店员对话。

2. 前往无线电会馆周边，与 GAMERS 店面前的店员对话。

3. 前往中央大街东北，与 animate 店面前的店员对话。

4. 前往后巷，在 K-BOOKS 店面门口，与红色标示“彩虹战士爱好者”的男子对话，将其打败后获得“电击 Playstation”。

最后返回 MOGRA 将电击 Playstation 交给卡蒂后任务完成。

### 支线任务23

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 重点在于外表 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 无线电会馆周边 | 女高中生 | ★★ | 10000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务16】至【主线任务23】期间 | | | |

前往无线电会馆周边，在 SGEA 店面门口与红色标示的“女高中生”对话，获得称号“觉醒者”，并且之后可以装备“女装”。

之后前往电气街剪票口广场，在秋叶原站出口处有三名红色标示的“搭讪的男子”，换上女装后和他们对话并打败他们。

最后返回无线电会馆周边，与女高中生对话后任务完成。

### 支线任务24

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 秋叶原导览 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 电气街剪票口广场 | 小王 | ★★ | 2500圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务16】至【主线任务19】期间 | | | |

前往电气街剪票口广场，在秋叶原站出站口的柱子前与红色标示“小王”的男性对话，带着他去以下 5 个地方的店铺：

1.Yodobashi Camera 周边，进入 Yodobashi-Akiba 店面后再退出。

2. 无线电会馆周边，进入 SGEA 店面边上的 Tokiwa Musen 后再退出。

3. 中央大街东南，进入 docomo 店铺边上的 LAMMTARRA 后再退出。

4. 中央大街东北，进入 softmap 秋叶原本馆后再退出。

5.UD+，动画中心附近，打败前来围攻的敌人。

最后与小王对话后，任务完成。




### 支线任务25

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 偶像活动:无价 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 无线电会馆周边 | 阿宅 | ★★★★★ | 4800圆 | 称号“偶像杀手” |
| 可接受时间点： | 【主线任务19】至【主线任务22】期间 | | | |

前往无线电会馆周边，与 NEWNEYS 店面旁边红色标示“阿宅”的男子对话，接受委托。

之后前往电气街剪票口广场，在 AKW48 CAFE&SHOP 店面前与 AKW48 的成员对话后与她们进行战斗。一共要打倒 48 个人，因此高难度下若没有较好的装备和武器不要轻易尝试。




最后返回无线电会馆周边与阿宅对话，完成任务。

## 支线任务26

| 任务名 | 秋叶原暴走电车 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 无线电会馆周边 | 秋叶原乡民 | ★★ | 8000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务19】至【主线任务24】期间 | | | |

前往无线电会馆周边，与SEGA店门口斑马线前用红色标示"总武"的男子对话，用武力将其排除后完成任务。

## 支线任务27

| 任务名 | 脱衣战争~电玩通~杯 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 无线电会馆周边 | ACQUIRE员工 | ★★★ | 10000圆 | 姿态"默剧通信" |
| 可接受时间点： | 【主线任务19】至【主线任务23】期间 | | | |

前往无线电会馆周边，与Beekers店面红色标示"ACQUIRE员工"的男子对话，参加电玩通杯的脱衣比赛。

之后前往空中斗技场，与场地正中央的"弗兰索瓦林"对话后比赛开始，包括玩家在内一共有三个队伍，每个队伍4人，将其他两个队伍的8名队员统统打败后取得冠军。

最后返回无线电会馆周边与ACQUIRE员工对话，

## 支线任务28

| 任务名 | 女仆咖啡厅招募首批员工 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 后巷 | 女仆长 | ★ | 13000圆 | 称号"主人" |
| 可接受时间点： | 【主线任务19】至【主线任务26】期间 | | | |

前往后巷，与SICAO店面旁红色标示的"女仆长"对话，接受寻找女仆的委托，之后前往以下几个地店，注意，一定要选对女孩再向她说明，否则回去因为次数限制而导致任务失败。

1. 电子零件街，与几个红色标示的"秋叶原女孩"对话后，向回应"你，你好，有什么事吗"的那一个，选择"向对方说明"。

2. 中央大街西北，找到回应"是的，有什么事吗"、"咦，来了就知道"的女高中生，选择"向对方说明"。

3.Yodobashi Camera周边，找到回应"啊是的，有什么事吗"的上班族，选择"向对方说明"。

4. 无线电会馆周边，找到回应"是"、"什么事，泡妞吗？"的辣妹，选择"向对方说明"。

找齐四个女仆后，任务完成。




## 支线任务29

| 任务名 | 这是什么色情游戏 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 后巷 | 由比香 | ★★ | 10000圆 | 称号"死阿宅" |
| 可接受时间点： | 【主线任务22】至【主线任务24】期间 | | | |

前往后巷，与TUKUMO附近红色标示"由比香"的女生对话，之后前往秋叶原公园，来到"DVD鉴赏"店面附近，依次接受4个女生的告白，并最后选择"原谅"她们，任务完成。

## 支线任务30

| 任务名 | 代理美食观光 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 后巷 | 弗利曼 | ★ | 12000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务22】至【主线任务24】期间 | | | |

前往后巷，与K-BOOKS斜对面的红色标示的"弗利曼"对话，接受拍摄看板的委托，分布如下

1. 中央大街东南，AIKI店面旁摆放着的红色物体"蜂蜜土司"。



2. 秋叶原公园，日本一店面左侧的的"热狗"。



3. 空中斗技场，后院丸子铺招牌上的三颗丸子。



4. 中央大街西南，ゴーゴーカレ店面的二楼图案。

拍完全部四张图片后，返回后巷与弗利曼对话，完成任务。

## 支线任务31

| 任务名 | 代理名胜观光 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 后巷 | 弗利曼 | ★ | 15000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务22】至【主线任务26】期间 | | | |

前往后巷，与K-BOOKS正对面的红色标示的"弗利曼"对话，接受拍摄知名景点的委托，分布如下

1. 电子零件街，停车场空地处的收费机。

2. 无线电会馆周边，红色的彩票亭。

3. 秋叶原公园，ゴーゴーカレ店面口斜对侧的邮筒。

4.Yodobashi Camera周边，在Yodobashi-Akiba门口右侧墙上的熊图案。

拍完全部四张图片后，返回后巷与弗利曼对话，完成任务。



## 支线任务32

| 任务名 | 重点在于外表2 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 无线电会馆周边 | 女高中生 | ★★ | 10000圆 | 称号"泡妞客狩猎者" |
| 可接受时间点： | 【主线任务22】至【主线任务24】期间 | | | |

前往无线电会馆周边，在SGEA店面门口与红色标示的"女高中生"对话。

之后前往Yodobashi Camera周边，在Yodobashi-Akiba店面门口有三名红色标示的"爱搭讪的男人"，换上女装后和他们对话并打败他们。

最后返回无线电会馆周边，与女高中生对话后任务完成。

## 支线任务33

| 任务名 | 横行霸道的游戏玩家 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| Yodobashi Camera周边 | 广场常客 | ★★★ | 8000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务22】至【主线任务27】期间 | | | |

前往Yodobashi Camera周边，与印有了LUFF-LO红色横幅边上，坐在长椅上的"荒幕"对话，并打败他。

## 支线任务34

| 任务名 | 纪念照摄影师 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 无线电会馆周边 | 观光协会会长 | ★ | 12000圆 | 称号“摄影诗人” |
| 可接受时间点： | 【主线任务22】至【主线任务26】期间 | | | |

前往无线电会馆周边，与站在黄色店铺门口用红色标示的“观光协会会长对话”，接受拍摄外国游客的委托，外国游客分布如下。

1. 电气街检票口广场，通往UD+的阶梯附近，与红色标示的“观光客”对话并拍照。

2. 后巷，观光客有两个，一个在TSUKUMO附近来回走动，另一个在K-BOOKS附近，与他们对话后拍照。

3. 电子零件街，与TSUKUMO店面附近红色标示的“观光客”对话并拍照。

4. 秋叶原公园，与热狗店门口红色标示的“观光客”对话并拍照。

5. 无线电会馆周边，与秋叶原站出站口右侧，红色标示的“观光客”对话并拍照。

全部拍好后返回无线电会馆周边，与观光协会会长对话，任务完成。

## 支线任务35

| 任务名 | 聚集在公园中“不”的灵气 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 昭和大街检票口 | 女高中生 | ★★★ | 25000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务23】至【主线任务25】期间（志远结局限定） | | | |

前往昭和大街检票口，与红色标示的委托人对话后，前往秋叶原公园的公园内，战胜9个敌人后返回与委托人对话即可。

## 支线任务36

| 任务名 | 守礼貌运动3 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 中央大街 | 秋叶原防范协会成员 | ★★★★ | 7500圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务23】至【主线任务27】期间 | | | |

到中央大街东南，与SEGA红色楼对面红色标注的“秋叶原防犯协会成员”对话，之后要去六个地方巡查并打败其中的三组人，分布如下：

1. 电气街剪票口广场，在通往UD+的阶梯前方有四名红色标注的“一般男性”。

2. 无线电会馆周边，在**カードキンガトン**旁边的通道中有四名红色标注的“一般男性”。

3. 电子零件街，在通学路边上的空地处有四名红色标注的“一般男性”。

4.UD+，在通往电气街剪票口广场的方向有四名红色标注的“一般男性”。

5. 秋叶原公园，斑马线附近有四名红色标注的“一般男性”。

6. 昭和大街剪票口，出站口扶手梯附近有四名红色标注的“一般男性”。

将以上个地方的其中三组“一般男性”都打败后，返回中央大街东南与“秋叶原防犯协会成员”对话后完成任务。

## 支线任务37

| 任务名 | 迈向女仆的第一步 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 电气街检票口广场 | 上班族 | ★ | 10000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务23】至【主线任务27】期间（零结局、霖结局、登子结局限定） | | | |

到电气街检票口广场，与秋叶原站出站口旁边角落里，红色标示的“上班族”对话，之后要收集三件女仆服装：“水蓝色女仆装上衣”、“水蓝色女仆装裙子”、“女仆头饰”，去后巷找穿蓝色女仆装的女仆扒下来就行，前提是对应的脱衣技能要练熟。如果对方逃跑的话就多进后巷骚扰几次，直到她应战。

## 支线任务38

| 任务名 | 迈向哥特萝莉的第一步 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 电气街检票口广场 | 上班族 | ★ | 10000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务23】至【主线任务26】期间（志远结局限定） | | | |

到电气街检票口广场，与秋叶原站出站口旁边角落里，红色标示的“上班族”对话，之后要收集三件女仆服装：“黑色哥特萝莉上衣”、黑色哥特萝莉塔裙”、“漆黑头饰”，在街上找哥特萝莉装扮的NPC，将她们的衣服扒下来，前提是对应的脱衣技能要练熟。



## 支线任务39

| 任务名 | 给暗黑骑士的挑战书 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| UD+ | 亚龙驯兽师 | ★★★ | 10000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务23】至【主线任务27】期间 | | | |

前往UD+，与路中央背着吉他的“亚龙驯兽师”对话，将其打败后任务完成。

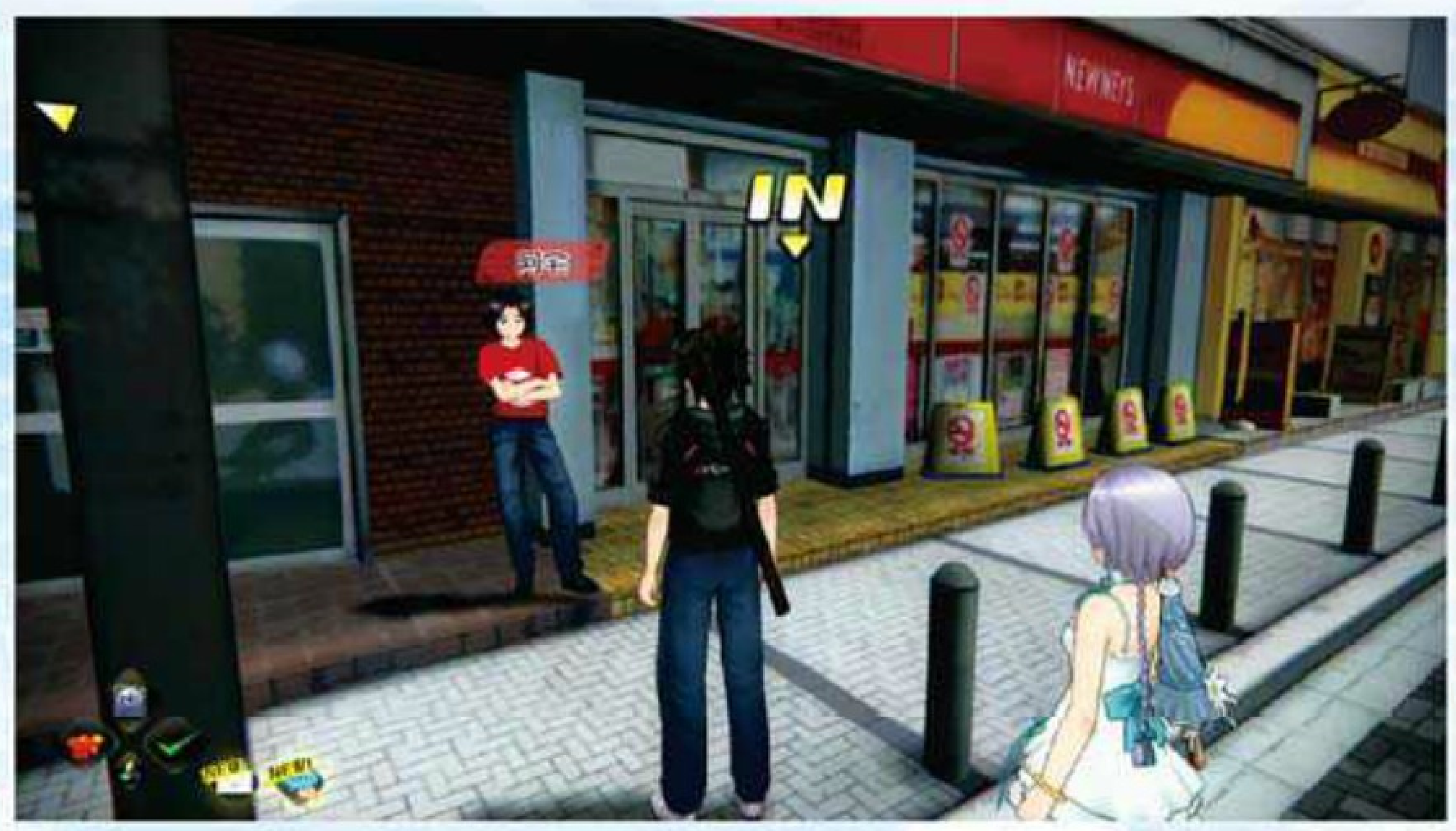
## 支线任务40

| 任务名 | 偶像活动:无价2 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 无线电会馆周边 | 阿宅 | ★★★★★ | 4800圆 | 称号“新偶像杀手” |
| 可接受时间点： | 【主线任务24】至【主线任务26】期间（零结局、霖结局、登子结局限定） | | | |

前往无线电会馆周边，与NEWNEYS店面旁边红色标示“阿宅”的男子对话，接受委托。

之后前往电气街剪票口广场，在AKW48 CAFE&SHOP店面前与NMW48的成员对话后与她们进行战斗，一共要打倒48人。

最后返回无线电会馆周边与阿宅对话，完成任务。



## 支线任务41

| 任务名 | 恶德劝诱 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 电子零件街 | 秋叶原乡民 | ★★★ | 10000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务24】至【主线任务27】期间（志远结局限定） | | | |

前往电子零件街，找到红色标示“米苦”的人，对话后将其打败即可完成任务。

## 支线任务42

| 任务名 | 玛姬的秘密研究2 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 昭和大街剪票口 | 玛姬 | ★ | 20000圆 | 称号“新偶像杀手” |
| 可接受时间点： | 【主线任务25】至【主线任务27】期间（零结局、霖结局结局限定） | | | |

前往昭和大街剪票口，在NEWNAYS旁边与红色标示的“玛姬”对话，接受寻找零件的委托。

之后返回MOGRA，与立花悠斗对话，接着去妹妹的房间与妹妹对话，花30000元从她手中购入“要求很多的主机板”。

最后到电子零件街将“要求很多的主机板”交给玛姬后完成任务。

| 支线任务43 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 任务名 | 玛姬的秘密研究3 | | | |
| 目的地 | 委托人 | 难易度 | 报酬 | 追加报酬 |
| 电气街剪票口 | 玛姬 | ★ | 20000圆 | 无 |
| 可接受时间点： | 【主线任务25】至【主线任务27】期间（登子结局限定） | | | |

前往电气街剪票口，与红色标示的“玛姬”对话，接受寻找视频卡的委托。



之后返回MOGRA，与立花悠斗对话，接着去妹妹的房间与妹妹对话。

之后前往后巷与原特工对话，得到信息后前往秋叶原公园与红色标示的自由人对话后入手。

最后到电气街剪票口将视频卡交给玛姬后完成任务。

# 奖杯部分

由于设置了全结局达成的奖杯，因此想要拿到本作的白金的话最少需要4周目才行，不过游戏的主线流程不长，因此四周目也不会花多少时间。另外由于还有难度相关的奖杯，因此笔者建议一周目打“核心玩家”难度并一次性达成零和妹妹结局，开启最高的“阿宅”难度。之后以另一路线通关阿宅难度后，其余两个结局在最简单的难度下达成即可，很多累积型的奖杯可以在低难度下轻松达成，最大程度上减少白金所花费的时间。

| 奖杯总数 | 46 | 铜杯 | 32 | 银杯 | 10 | 金杯 | 3 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 4/10 |
| 白金所需时间 | 20小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关数 | 4 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |



**秋叶原之神降临!**（白金）
取得条件：取得所有奖杯

**太过狂热的粉丝**（铜杯）
取得条件：撞见Rin的突击现场演唱会
奖杯说明：剧情奖杯，随流程解锁。

**多亏了你，我才能获胜。**（铜杯）
取得条件：和零与守望队的成员们合力战胜了禅夜。
奖杯说明：剧情奖杯，随流程解锁。

**和戒斗宫斗！？**（铜杯）
取得条件：针对遭到追杀的Rin和大师本制药的谜团进行了推理。
奖杯说明：剧情奖杯，随流程解锁。

**与禅夜决战**（铜杯）
取得条件：在斗技场击败禅夜，恢复了普通阿宅的身份。
奖杯说明：剧情奖杯，随流程解锁。

**……我的太阳……**（银杯）
取得条件：观看过零路线的真结局。
奖杯说明：达成零路线结局

**只属於你的偶像！**（银杯）
取得条件：观看过霖路线的真结局。
奖杯说明：达成霖路线结局

**用温情联系彼此**（银杯）
取得条件：观看过登子路线的真结局。
奖杯说明：达成登子路线结局

**前往「下一座舞台」！**（银杯）
取得条件：观看过志远路线的真结局。
奖杯说明：达成志远路线结局。

**只属於我的葛格**（银杯）
取得条件：观看过妹妹的结局。
奖杯说明：达成妹妹路线结局。

**闭幕通知**（金杯）
取得条件：观看过所有的结局。
奖杯说明：达成所有的5个结局。

**跑完全程纪念**（铜杯）
取得条件：完成游戏。
奖杯说明：以任意难度通关游戏。

**游戏玩家**（银杯）
取得条件：以「核心玩家」难易度完成游戏。
奖杯说明：以“核心玩家”的难度达成任意结局。

**阿宅玩家**（金杯）
取得条件：以「阿宅」难易度完成游戏。
奖杯说明：以“阿宅”的难度达成任意结局。

**脱衣初学者**（铜杯）
取得条件：脱下了50件衣物。

**脱衣专家**（银杯）
取得条件：脱下了300件衣物。

**反回收战士**（铜杯）
取得条件：撕破了300件衣物。

**内衣扫除者**（铜杯）
取得条件：收集了100件内衣。
奖杯说明：在多人混战时尽量多使用连续脱衣并达成脱衣终结技，才能更快地收集内衣。

**接我这招吧**（铜杯）
取得条件：反击击中目标100次。
奖杯说明：成功对敌人使用100次防御反击。

**攻防逆转**（铜杯）
取得条件：施展过30次反击脱衣。
奖杯说明：成功对敌人使用30次反击脱衣。

**在光的彼端！**（铜杯）
取得条件：施展过20次脱衣终结技。

**天上天下无所不脱**（银杯）
取得条件：达成12连脱。
奖杯说明：建议选择在低难度中达成这一奖杯，选择支线难度25或者支线难度40，或者主线任务24这样一次性对阵大群敌人的任务，不要对着某个人进攻，而是尽量把所有人都达成闪红光的状态再进行连续脱衣。

**看我揍扁你**（铜杯）
取得条件：连续攻击超过50 CHAIN。

**在你！脱光之前！我不会！停手的！**（铜杯）
取得条件：连续攻击超过200 CHAIN。
奖杯说明：同样建议选择在低难度中达成这一奖杯，在支线难度25或者支线难度40中可以轻松达到200连击。

**你真受欢迎呢**（铜杯）
取得条件：和6名搭档进行过合力脱衣。

**觉醒**（铜杯）
取得条件：变得可装备男装／女装。
奖杯说明：完成支线任务23——重点在于外表后获得。

**换个不停**（铜杯）
取得条件：替身上所有部位更换过衣物。

**小跳步购物**（铜杯）
取得条件：在所有店家买过东西。
奖杯说明：开启地图提示，每间有“IN”标志的店铺都进去消费，秋叶原公园和后巷的店铺比较多，而且有些比较隐秘，贴着墙仔细找，女仆店也必须消费才行。






**脱衣的霸王** 银杯
取得条件：完成斗技场的S级挑战。
奖杯说明：低难度下可以更轻松地完成。

**见习守望队员** 铜杯
取得条件：完成10种支线任务。

**资深守望队员** 铜杯
取得条件：完成30种支线任务。

**武器爱好者** 铜杯
取得条件：收集了25种武器。

**武器权威** 铜杯
取得条件：收集了50种武器。

**头戴物高手** 铜杯
取得条件：收集了25种头部装备。

**穿搭初学者** 铜杯
取得条件：收集了25种上半身服装。

**穿搭达人** 铜杯
取得条件：收集了75种上半身服装。

**时尚初学者** 铜杯
取得条件：收集了25种下半身服装。

**时尚达人** 铜杯
取得条件：收集了75种下半身服装。

**爱鞋成痴** 铜杯
取得条件：收集了25种鞋子。

**收集内衣** 铜杯
取得条件：收集了25种内衣。

**饰品收藏家** 铜杯
取得条件：收集了25种饰品。

**跟秋叶原有关的问我就对了!** 铜杯
取得条件：收集了100张传单。
奖杯说明：在流程中看到发传单的NPC就去拿，基本上达成所有结局后就能收集到100张。如果此时还没达到100张的话，可以在车站里选择离开秋叶原，此时会继承当前的存档并从头开始故事，主线任务02过后把地图中的每个地点都跑一便专门收集传单，反复离开并继承可以很快地刷满100张。

**幻想御手** 铜杯
取得条件：等级达到30级。

**死要钱** 铜杯
取得条件：持有金额达到1,000,000圆。
奖杯说明：利用彩票快速刷钱法，以及流程中支线任务赚的钱，很快能达成。

**首次请妹妹合成** 铜杯
取得条件：进行过武器或服装的合成。
奖杯说明：找妹妹合成过一次装备即可。

**和妹妹一起创造究极服装** 金杯
取得条件：令武器或服装的能力值达到999。
奖杯说明：建议强化打败宗牙后得到的十六夜胧，这把武器本身基础数值就挺高，并且很好用，强化后挑战最高难度也能派上用场。去商店中大量购入与其同种类的的双手持长武器进行合成，可以最快使其攻击力达到999。










# 系统简介

本作是一款推理破案游戏，夹杂着少量动作要素。玩家扮演的是一名叫作罗南·奥康纳（Ronan O'Connor）的侦探，在游戏开场便被神秘的死铃杀手谋杀，但他死后化为灵魂，为找出杀害自己的真凶而展开行动。游戏的创意不错，推理部分由于可以无限重试，因此难度也不大。加上流程很短，使得游戏还多了奖杯神作这一称号。总的来说还算是比较优秀的作品，而且销量也不错，给Square Enix带来了一定的收益，可惜的是其制作公司还是被解散了……

文 纱迦　美编 心の永恒

| | | |
|---|---|---|
| 谋杀 灵魂嫌疑犯 | Square Enix | 动作冒险 |
| PS4 Murdered: Soul Suspect | | 美版 |
| 2014年6月3日 | 本地1人 | 对应年龄：17岁以上 |
| 售价为59.99美元 | | |

## 操作说明

| 键位 | 功能 |
|---|---|
| L2 | 奔跑 |
| L1 | 心灵传送 |
| OPTIONS | 暂停菜单 |
| 左摇杆 | 移动 |
| 按下触控板 | 游戏菜单 |
| R2 | 动作键 |
| R1 | 幽灵视角 |
| △ | 开始推理 |
| □ | 调查 |
| ○ | 取消/跳过动画 |
| × | 确定 |
| 右摇杆 | 调整镜头 |



## 故事推进

本作的游戏内容分为3个方面，分别是主线、支线和收集。游戏中没有太明确的提示，理论上玩家可以只做主线来通关，不过要想白金的话就得完成支线和收集。

在游戏中主人公罗南会不断遇到各种案件，玩家需要在案发现场进行线索搜查，再用搜集到的线索进行合理的推理，最后破案找寻真相。玩家到达案发现场后要对现场进行彻底的搜索，以便找出便于推理调查的有用线索和信息，玩家在有些时候不用找齐所有的线索便可以推理出事件背后的真相，推理错了只会减少奖章并不会有任何惩罚。

当玩家在案发现场找齐所有的线索后便可进行总结调查，从这些线索里面选出和案件相关或者可能引发案件的信息来进行推理，在有些时候一个线索就可以推理成功，但有些棘手案子要正确找到多个线索后才能成功推理。线索不齐时不能进行推理，或是不能推理出最终答案。

## 特殊能力

玩家扮演的是已经成为灵魂的罗南，灵魂状态下罗南拥有一些特别的技巧来帮助线索调查，这些能力的运用在整个游戏中非常重要。这些技巧都是随着游戏流程的推进而自动解锁的，一共14种，这里只介绍一些比较重要的。

**幽灵视角**：按住R1即可发动，可以看到一定范围内的生物和幽灵。游戏中主要用来确定恶魔的位置，对收集并没有什么帮助。

**附身**：附身可以让玩家在NPC身上运用偷看，偷听和影响的能力，在获得线索的调查过程中，玩家可以依附到普通NPC身上来偷看他们的想法，而偷听和影响能力只能在任务特定的NPC身上才能够进行，影响是运用搜集到的现有线索，让NPC改变做事方向和影响记忆促进案件调查的能力。

**窥伺**：窥伺能力必须是玩家附身到特定NPC身上才能够运用，此能力可以让玩家从NPC的视角进行信息查询，一些关键线索的查询都要依靠此项能力。

**通过**：成为灵魂的玩家能够通过一些肉体不能通过的地方，比如：穿墙，瞬间移动等。不过在塞勒姆这个具有女巫渊源的小镇，很多建筑物都设有护符，要想进入这些建筑物必须由活人来为玩家打开一扇窗户或者门。

**显示**：灵魂状态下玩家能够看见一些活人无法看见的建筑，而这些建筑都是一个世纪以前女巫审判时期的残留物，有一些残缺的东西玩家能够让它显示出来，从而进入到一些不能进入的地方，比如让残破的楼梯复原，让完好的墙面变得破败等。

**触碰**：在一些特殊信息的搜集中，玩家将运用触碰来获得回忆倒叙以了解更加完整的信息，在对线索进行触碰时玩家会听到和线索有关的灵能声音，选择正确的信息后便可触发回忆倒叙。

**猫**：游戏中看到猫后可以附在它身上进行线索搜集，操控小猫可以将玩家带到之前无法通过的地方，很多平台可以通过奔跑跳到上面，以及可以钻进通风管道到达屋内。

**心灵传送**：在游戏第五章的墓地玩家将获得这个能力，按住L1键同时操控摇杆指向一个地方，玩家便能够瞬间移动过去，在逃离恶魔和一些无法通过的地方时很好用。



## 战斗

玩家不仅可以看见其他幽灵，也会在案发现场搜集线索时碰见吸食灵魂的恶魔，在面对这些恶魔时玩家可以选择处决恶魔或者躲避恶魔。

**处决恶魔**：玩家可以按 R1 键穿墙看到恶魔，靠近恶魔后从背后按住R2键配合左摇杆指定键位施展处决技能。QTE失败的话会遭到恶魔追杀，注意恶魔被惊动时是无法从背后攻击的。

**逃离恶魔**：在处决失败或者被恶魔发现后，恶魔会一直吸收玩家的灵魂，只有按R2进入灵魂的躯壳里才能减缓灵魂的消逝，躲藏后恶魔会一个躯壳一个躯壳的检查，这时候玩家需要在躯壳之间移动，直到恶魔放弃搜索为止。




# 主线+支线攻略

本作的奖杯设计得十分简单，只需主线通关，完成全部收集与仅有的4个支线任务即可达成白金。挡在玩家完美路上的最大障碍便是全要素收集，但是贴心的游戏厂商在所有的光盘版游戏中附赠了一个激活码，拥有此激活码的玩家只需登录 http://map.murdered.com/ 填写邮箱注册一个账号，输入激活码后便可得到一份详细的数字地图，上面有详细的主线任务线索提示和全部的收集要素地点。有了这份地图可以说白金只是时间问题了。当然比起平面地图来，还是视频更为方便，大家可以关注新浪微博 @UCG 视频组，我们已发布本作的全收集视频。下文将不包含收集攻略，但会给出适当的收集指南，以及4个支线任务的解法。

## 第一章 公寓

收集品数量：14

### 主人公尸体处关键线索

1）尸体右侧两个正在交谈的警察。

2）尸体左侧手拿笔记本的警察，查看笔记本，选择笔记本上的第三项。

3）尸体附近1–5标记的5条线索。

4）获得以上线索后附身尸体右侧正在接受询问的目击者，选择 Bell Killer 获得最后一条线索。




### 【支线】神秘谋杀

**关系到奖杯：The Missing Body。**

先在公寓地图一楼右侧支线任务图标开始任务，公寓地图一楼左下角的5个支线任务图标即为5个线索，其中有两个线索需要分别附身老年夫妇后按下O，再按△选择 A Mysterious Murder 来获得。全部收集后进入分析模式，选择线索 The Old Man's Secret、The Old Woman's Secret 和 A Mysterious Murder 揭开真相。之后返回开启支线任务的女性幽灵处完成任务。

### 公寓四楼关键线索

1）半开的房门右侧，调查发现凶手，选择 Searching 和 Purposeful 获得线索。

2）地板上有8号标记的线索旁的门后，发现一个目击者，选择 Frightened、Watching 和 Hiding 获得线索。

3）获得以上两个线索开启分析，选择线索 the Searching Killer 和 Hiding Witness 揭开犯罪现场的经过。

4）调查警察手边的照片，之后附身警察对其施加影响，选择 Obscured Photos 让其将照片摊开。

5）解除附身，再次调查照片选择 Priest，最后进入分析模式得知目击者的所在地。

### TIPS

每次完成固定地点的剧情后都会来到镇上，这里分布着61个收集，其中部分需要学会心灵传送后才能获得。建议最后阶段一口气收完。

## 【支线】莫诺汗斯特沉船

**关系到奖杯：Amnesia。**

在前往教堂的路上路过沙滩与一名幽灵女子对话开始任务。有的线索都在女子周围不远的地方。全部收集后进入分析模式，选择 Framed Picture，Bouquet of Flowers 和 Newspaper Obituary 揭开真相，最后与女子对话完成任务。

# 第二章 教堂

收集品数量：20

1）教堂中庭右侧调查发现目击者，选择 The Church 得到新线索。

2）之后向中庭后的花园前进，利用附身神父躲过地面上的恶魔。

3）在教长区中要附身到猫身上，在猫身上时无法穿墙，但可以看到有白色的提示线路，此时按住 L2 奔跑可以到达高处。

4）通过通风管来到花园，再从一旁的脚手架爬上大树，最后沿房檐来到阁楼，此时即可离开猫返回灵魂状态。

5）附身目击者，选择 Hiding Witness 后触发剧情，与目击者对话获得新线索。

6）再次附身到猫上从窗口返回地面，前往教堂中庭，先调查走廊上放在一旁的吸尘器吸引神父过来，再附身到他身上通过。



7）离开教堂触发剧情，选择 Witness's Mother's Note，得知目击者去向。

### TIPS

教堂的收集品一共是 22 个，不过在玩家初次来到这里时最多只能取得 20 个。剩下两个需要等剧情推进到重返教堂时才能获得，这时只要利用原本被陷阱封锁的楼梯来到二楼就可以获得了。

## 【支线】可怕的交通事故



**关系到奖杯：Carnage。**

在前往警察局的路上会路过一个小公园，公园旁一辆车发生了交通事故，斜着冲进了草丛中，与车旁的男性幽灵对话触发此支线任务。先调查汽车旁散落的线索，再前往警局前的加油站继续调查，调查三段回忆后进入分析模式，选择 Rick Puking、Laura Pumping Gas 和 Brad Making A Call 得到提示。附身一旁一直在检查门的男子并对他施加影响，选择 Mysterious Bang 获得新线索。返回男子处揭开真相，任务完成。

# 第三章 警察局

收集品数量：37

### 办公室中关键线索

1）剧情结束后调查房间，线索都在墙壁上或桌面上，注意其中一条线索需要先调查桌上的电风扇后才能获得，一旁在打电话的警长身上也有线索。

2）当收集够一定数量的线索后触发剧情，一名警官进入房间，附身到使用电脑的警察身上对他施加影响，选择线索 Missing Persons Flyer。接着查看显示器上的内容，选择最下面仅一行文字的那条线索。

3）附身到一旁手拿记事板的警察身上查看记事板，选择最下面的线索。

4）全部线索收集齐后进入分析模式获得新目标。



### 逃跑部分关键步骤

1）前往牢房旁的审讯室找到目击者触发剧情，黑掉墙上的摄像头帮助她逃跑，到达大厅门口和她对话。

2）依次黑掉目击者路上的自动贩卖机、打印机和复印机来吸引前进路上的警察的注意，让目击者顺利通过。

3）来到二楼，同时干扰左右两个打印机引开两名警察让目击者通过。

4）到达警官的办公室后触发剧情，选择 Mug Shot。

5）在办公室内查找线索，调查桌上的电话发现有新的留言，与目击者对话让他帮忙收听留言内容，获得新线索。

6）调查枪橱右侧选择 Matches Gun Rack，Stain 和 Imprinte 获得线索。再调查枪橱左侧发现隐藏的壁橱，与目击者对话后找到笔记本。

6）之后故伎重演用复印机引开警察帮助目击者逃离警察局，注意当目击者停止移动时要过去与她对话触发剧情使她继续前进。

7）离开警察局发生剧情，选择 Witness's Mother Note。

# 第四章 墓园

收集品数量：28

1）河岸边的女孩尸体，选择 Deceased、Tattered 和 Washed Up。

2）与另一侧的男性幽灵对话，得知女孩尸体旁的灌木丛中似乎藏着什么，过去调查发现太暗无法看清。向手持手电筒的目击者寻求帮助后发现线索，选择 Pattern of Victim Deaths。

3）一路追赶索菲亚的幽灵来到墓园深处，调查她左侧的树干，选择 Crack。



### 【支线】破碎的心

**关系到奖杯：Scorned。**

离开墓园后在大门口发现一名女性幽灵，与她对话开启支线任务。分别附身一旁的一对男女，同样选择 Broken Hearted，获得两条新线索。进入分析模式，依次选择 Broken Hearted、Ex-Girlfriend's Suicide 和 A Shoulder to Cry On 揭开真相。与女性幽灵对话将真相传达，完成支线任务。

## 第五章 精神病院

收集品数量：25

1）调查值班员左手边的相片，然后附身到值班员身上，对其施加影响，选择 Photo of Boy。然后观察显示器，选择右上角的信息获得线索。

2）来到 2 楼干扰摄像头，一路上有许多地方需要同时干扰摄像头并开门或引开其他人的地方，动作要快。

3）与乔伊分开后前进不远就要附身到猫身上，穿过通风管继续前进。再次汇合后依然是要干扰摄像头与开门同时进行。

4）找到爱丽斯后先附身到她身上，发现无法进行附身。

5）爱丽斯背后的墙壁上的涂鸦，选择 Bell 和 Burned at the Stake。

6）爱丽斯右侧墙角的涂鸦，选择 Two Girls 和 Linked。

7）爱丽斯左侧侧墙壁上的涂鸦，选择 Tormented 和 Chased。

8）与爱丽斯对话获得新线索。获得以上线索后即可进入分析模式。

9）干扰对讲机引开前面的病人，再打开大门帮助乔伊和爱丽斯逃离精神病院，剧情中选择 Gala Invitation 获得新线索。



## 第六章 博物馆

收集品数量：31

### 一楼的刑具调查

1）调查绞刑架，选择 Trap Door。

2）调查石堆，选择 Stain。

3）调查悬挂的木椅，选择 Sophia、Drown 和 Water。

4）调查火刑架，选择 Burned to Death、Rose 和 Torture。

5）调查绞刑架旁侍者身后的画。获得以上线索后即可进入分析模式。

6）从右侧的门前往下一区域，被急速驶过的火车挡住的地方要多次利用传送快速通过。

### 二楼的线索调查

1）调查工作台区域角落的白板，上面贴着多张简报信息。

2）工作台区域放着两条项链的绿色托盘，选择 Crystal Necklace。

3）另一侧的油画区，在一幅很大的肖像画后的铁架旁，藏着一幅较小的画，调查后立刻进入分析模式得到新线索。

4）再次进入分析模式，选择 Bell Killer Targets are Mediums、Puritan Mediums were "Witches" 和 Symbol on Painting。



5）剧情中的推理，选择 Baxter in Museum、Baxter Looking for the Girl 和 Baxter Hid the Book。

### TIPS

在离开博物馆前，请再次确认所有的收集品已收集完成，因为一旦离开博物馆便无法再次进入，如果有落下的收集品，则需要再开始一遍新游戏才能获得了。

## 第七章 重返教堂

收集品数量：2

1）调查压在尸体上的巨石，选择 Crushed to Death、Improvised Weapon 和 Statue Stones。调查完此项后便可直接进入分析模式。

2）通过之前被恶魔挡住的楼梯来到二楼，调查三人的经历，选择 Falling、Needs Help 和 Scared。

3）附身一旁正在接受讯问的目击者，选择 Iris Fleeing 获得新线索。进入分析模式揭开事件经过。

4）通过楼梯前往阁楼，调查神父尸体，选择 Wound。

5）来到另一个房间，调查桌前的凶手，选择 Discovered 和 Staring。

6）调查凶手脚边的相片，进入分析模式，选择 Killer Interrupted、Father McCavley's Death 和 Dropped Photo。

7）附身在猫身上通过通风管回到二楼的凶案现场，落地后调查脚边的线索，选择 Key，剧情推理中选择 Judgment House。

### TIPS

在前往审判庭之前，请检查自己的物品收集情况，因为一旦进入审判庭便无法再回头自由探索各个区域了。此时正确的全物品收集情况应该如下：

| | |
|---|---|
| 7/7 – My Life | 5/6 – Profiler's Memories |
| 35/39 – Info About My Killer | 23/23 – Ghost Girl's Messages |
| 34/38 – Julia's Thoughts | 7/8 – Ghost Stories |
| 2/2 – Rex's Thoughts | 22/25 – Salem's History |
| 2/2 – Truths About Baxter | 8/9 – Witch Trials History |





## 第八章 审判庭

收集品数量：24

1）进入审判庭后来到第一处调查现场，调查三个角落的线索后即可进入分析模式。

2）来到地下室，调查神父，选择 Judging、Stern 和 Accusing。

3）顺着神父手指的方向，发现修女，选择 Pleading 和 Imprisoned。

4）调查修女左侧的地面，发现凶铃杀手的符号。

5）进入分析模式，选择 Righteous Man、Imprisoned Abigail 和 Symbol in the Cell。

6）原路返回，路过发现尸体是触发剧情推理，选择 Killer's Instrument of Death、Actual Puritan Era Gallows 和 Is Abigail the Bell Killer？



## 第九章 博物馆决战

进入博物馆，立刻向绞刑架跑去，附身到乔伊身上，选择 Powerful Scream 阻止凶手行刑。之后走到凶手的灵魂身边根据提示按键抓住她，游戏结束。



# 奖杯

| 奖杯总数 | 49 | 铜杯 | 42 | 银杯 | 2 | 金杯 | 3 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 2/10 |
| 白金所需时间 | 6小时 |
| 在线奖杯 | 1 |
| 最少通关数 | 1 |
| 有无可能错过的奖杯 | 有 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

如前所述，本作白金的难度不高，只要主线通关并做完 4 个支线任务，然后完成全收集即可。但游戏最大的难点就在于收集，不仅数量繁多，而且游戏中没有对每个区域的统计，甚至连地图都没有。在没有攻略的情况下要想收齐是相当困难的。

如果一周目时不慎遗漏了某些收集，那么二周目时选择新游戏只需要收集一周目遗漏的收集品即可。但二周目游戏中依然可以看到一周目中已收集的物品，且进度也是从头开始的，所以打起来十分不便。因此推荐大家一周目解决战斗，如果有攻略配合的话，6 个小时绝对够了！

**Moving On**（白金）
奖杯说明：获得所有奖杯

**Collector 1**（铜杯）
奖杯说明：收集1件物品

**Collector 10**（铜杯）
奖杯说明：收集10件物品

**Collector 25**（铜杯）
奖杯说明：收集25件物品

**Collector 50**（铜杯）
奖杯说明：收集50件物品

**Collector 75**（铜杯）
奖杯说明：收集75件物品

**Collector 100**（铜杯）
奖杯说明：收集100件物品

**Collector 150**（铜杯）
奖杯说明：收集150件物品

**Collector All**（金杯）
奖杯说明：收集全部物品

**Ronan's Story**（铜杯）
奖杯说明：了解罗南的一生

**Baxter's Story**（铜杯）
奖杯说明：了解巴克斯特的一生

**Rex's Story**（铜杯）
奖杯说明：了解雷克斯的一生

**Cassandra's Story**（铜杯）
奖杯说明：了解卡珊德拉的一生

**Julia's Story**（铜杯）
奖杯说明：了解朱丽叶的一生

**The Bell Killer's Story**（铜杯）
奖杯说明：了解凶铃杀手

**Salem's History**（铜杯）
奖杯说明：发掘沙龙市的历史

**The Witch Trials**（铜杯）
奖杯说明：发掘魔女试炼的信息

**Codex**（银杯）
奖杯说明：发掘超自然涂鸦的含义

**A Watery Grave** 铜杯
奖杯说明：发掘水元素坟墓幽灵的故事

**The Bell Tower Banshee** 铜杯
奖杯说明：发掘钟塔女妖幽灵的故事

**The Stalwart Specter** 铜杯
奖杯说明：发掘英勇幽灵的故事

**The Heirloom** 铜杯
奖杯说明：发掘传家宝幽灵的故事

**Man in the Box** 铜杯
奖杯说明：发掘箱中男幽灵的故事

**Terror on the Tracks** 铜杯
奖杯说明：发掘恐怖跟踪幽灵的故事

**Ashes to Ashes** 铜杯
奖杯说明：发掘归于尘土幽灵的故事

**Eternal Flame** 铜杯
奖杯说明：发掘火元素幽灵的故事

**Discover Remove** 铜杯
奖杯说明：第一次使用移除能力

**Discover Reveal** 铜杯
奖杯说明：第一次使用揭示能力






**Possess the Cat** 铜杯
奖杯说明：附身于猫

**Mindreader** 铜杯
奖杯说明：第一次使用读心能力

**Poltergeist** 铜杯
奖杯说明：第一次使用干扰能力

**Interrogator** 铜杯
奖杯说明：第一次侦讯一名幽灵

**Exorcist** 金杯
奖杯说明：击败一个恶魔

**Investigator** 铜杯
奖杯说明：完成第一个调查

**Teleporter** 铜杯
奖杯说明：第一次使用传送能力

**The Missing Body** 铜杯
奖杯说明：帮助英格丽的灵魂归于平静

**Amnesia** 铜杯
奖杯说明：帮助朱莉的灵魂归于平静

**Carnage** 铜杯
奖杯说明：帮助巴德的灵魂归于平静

**Scorned** 铜杯
奖杯说明：帮助凯蒂的灵魂归于平静

**The Death Wish of a Shady Man** 银杯
奖杯说明：成为幽灵并与一名幽灵女孩相遇

**One of Us** 铜杯
奖杯说明：重返你被谋杀的现场并发现目击者的存在

**Makeshift Sanctuary** 铜杯
奖杯说明：找到目击者并了解到她知道的事

**Half-Truths and Whole Lies** 铜杯
奖杯说明：帮助目击者从警察局逃走并结交盟友

**Ashland** 铜杯
奖杯说明：发掘索菲亚的遭遇

**Lost Causes** 铜杯
奖杯说明：得知萝丝的命运并帮助爱丽斯逃出精神病院

**Wicked Tempers** 铜杯
奖杯说明：发掘魔女试炼与凶铃杀手的联系

**Ghosts Never Die** 铜杯
奖杯说明：调查爱丽斯的谋杀案

**Judgement** 铜杯
奖杯说明：发掘凶铃杀手的秘密

**Tightening the Noose** 金杯
奖杯说明：阻止阿比盖尔并救下雷克斯和乔伊




文 东东 编 伽蓝 美编 小瑟

**《潜龙谍影 原爆点》发售已有一段时间，系列达人玩家东东这次给大家带来的是本作所有任务的HARD难度极限挑战攻略。按东东的话来说，这次的原爆点比起前几作来说都要难，比前几作都要复杂，操作更是颠覆了MGS的传统。主要是操作复杂了，小兵视线比前几作都远了，刚开始时十分不适应，但是通过细心研究还是可以发现其中规律的，在阅读本文时，可以配合UCG351期热血最强一同观看。事不宜迟，下面就让东东带领各位进入精彩的原爆点之旅**

| | | |
|---|---|---|
| 潜龙谍影V 原爆点 | Konami | 动作冒险 |
| PS4 Metal Gear Solid V: Ground Zeroes | | 美版 |
| 2014年3月18日 | 本地1人 | 对应年龄：17岁以上 |
| 售价为29.99美元 | | |

## 挑战限制要求

1。只使用一周目的武器装备
2。禁止使用读档的方式跳地图，必须一次性过关
3。零警报、零杀敌（任务要求杀人的除外）
4。不开启反射模式
5。HARD难度全关卡S级评价
6。在满足以上条件下尽量挑战最速

## Ground Zeroes

一开始阻挡在前面的是一个木制哨塔，楼上有一个小兵用探照灯左右来回扫，由于不能第一时间跑过去，先跑到探照灯范围外一点点打开通讯呼叫直升机节省时间，把直升机降落点选在前面两个区的笼区海岸边，这时我们就决定先救CHICO，因为第一时间去救PAZ的话在牢房的地方有4个小兵等着你，打最速的话就得不偿失了。等探照灯往左扫后就可以一直往右跑，上台阶下台阶进入下一个区，这个帐篷区有两条路，往左的第一条小路有辆吉普车，对面还有个迎面走来的小兵，打MGS最速最忌讳的就是迎面有小兵，所以我们选择走右路，大路有个探照灯，想第一时间跑过去是不可能的，其实这里第一排与第二排帐篷中间的小路是可以快速穿过帐篷区的。但是要成功快速直线通过帐篷区有两个条件，第一是探照灯不往左扫，但其往左扫的几率是很低的，可以忽略，第二是帐篷区的两个小兵都往左边看，两个小兵的视线同时往左边的几率有点低，通过研究大概在30%~40%的样子，也就是说10次这样过只有3~4次可以安全通过。这得怪小岛秀夫，游戏中每次小兵视线不一样，与其说制造了障碍不如说让我们有了可以钻的漏洞，这样做相比走左路吉普车后面可以快上7，8秒，对于打最速来说很值得去刷。【图1】

过了帐篷区往右经过一个岗亭就可以看到关押CHICO的笼区，岗亭旁边的小兵可以直接过去CQC放倒了拿了他的枪再跑，如果你对自己枪法有信心的话可以用麻醉手枪把小兵给爆头了，爆头可以比CQC快1秒，左路的吉普车可以无视，拿到枪后立即装备，这时笼区里巡逻的小兵刚好走到笼区的中间，用自动步枪边走边打他4枪把他给废了，打4枪非头部是可以把小兵打到濒临死亡，慢慢死掉不算杀人数的，打这4枪时应该利用对面铁丝围墙上的帆布挡住在笼区门口巡逻的小兵视线，听到枪声后他会去踢开笼区的门，利用这个空档去到门口打爆油桶把这小兵炸死了，打爆油桶炸死的小兵同样不算你的杀人数，MGS历代都这样设计的，大可放心地打。而出去打油桶时也不能操之过急，在小兵没有起脚踢门前超过铁丝围墙的帆布是会被他发现的，但是也不能太慢了，慢了这个小兵就会冲进笼区里戒备。【图2、图3】

进了笼区来到 CHICO 的关押点触发剧情，剧情完后背着他去海岸边送他上飞机，路上的左路是有两个小兵巡逻，第一时间沿着海岸悬崖边的小路可以一直跑到直升机等你的地方。小路上有个缺口容易暴露你的踪迹被左路的小兵发现，如果仔细观察其实是后面那个小兵发现的，说明是在缺口前一点点就被看到了，因此要第一时间赶到缺口前的台阶下挡住小兵的视线，当然了保险起见过这个缺口可以蹲着过。【图 4】

剧情过后往 10 点钟方向跑，上了第 2 台阶后往左跑出几步（可以以地上的草为参照物）把视线往左调放一空枪，因为枪声是喇叭状的，把枪往左打就是为了惊动前面巡逻的两个小兵而不惊动路口汽车旁边的两个小兵，小兵听到枪声后会滑铲到台阶下，趁着这个空档可以一直北上去拿汽车，汽车旁边的两个小兵只要在听觉范围外慢下来走过去上车就不会被发现。【图 5、6】拿到汽车后有两条路可以去救 PAZ，一条往左上到停机坪，路线呈斜线，另外一条是顺着大路直走再左转，路线呈 7 字状，很明显走斜线的路线最短，虽然转弯多操作难，但是掌握技巧还是很轻松过的。开车最速不但要油门按到底还要一手方向到达目的地，什么是一手方向？就是一直推着摇杆不放开，包括直线和转弯。路上只要汽车不碰到大小东西一般情况下就不会被小兵发现，虽然小兵会举电筒来照，但是以最快的速度开车去还没照到窗户就已经离开小兵的视线了。

到达停机坪左上角的小红门，进门后立即举枪边走边瞄准前面墙上的监视器，在快要过第一个铁箱前开枪就可以直接跑过去，第二个铁箱后面的小兵可以无视。在下到地下层转弯的地方原来有两小兵把守的，前面拿汽车前因为开枪引起了警戒这两小兵就分开了，再加上打掉监视器的枪声把挡路的小兵惊吓了一下，这时他是 100% 背对着你而且 100% 蹲在转弯那个地方，直接俘虏他就可以了。【图 7】

再往左到尽头就是关押 PAZ 的牢房，开门前呼叫直升机，降落点选在游戏开始主角登场的地方。剧情过后背着 PAZ 往回跑，上到一层第一个铁箱往右拐，直到视线里出现看门的小兵，瞄准他听觉范围内的门和墙都可以用麻醉枪打一枪让他回头，趁这个空档接近他再瞄准将他爆头麻醉。【图 8】这里要注意的是出去时快了不行，慢了也不行，整个过程也就是放两枪的时间，第一枪不打他回头也可以，对自己枪法有信心的直接爆头也行，但是不能第一时间冲出门，一出门左右两路的小兵都有可能发现你，慢了也同理。出了门后左路有小兵还有辆视线转来转去的装甲车，要快速通过基本不可能，所以我们选择直走再往右斜插两个连着的停机坪。这里最大的障碍是右上角位置最高的观察岗，配置一个小兵和探照灯，这个小兵还是有规律的，他的探照灯有 4 档视线，左，中，右和右右，右右其实就是开小差，灯完全照到右边停机坪去了，攻略中演示的正是右右的情况，可以直接穿插过去的，左档可以顺路打他听觉范围的其他地方让他扭头，中和右档需要在他看见你前麻醉他才可以安全通过。【图 9】

穿插过停机坪往右上角的门出去后一直都是直路线，路上的两个小兵虽然有时走位不同，但是都是背对着你的，麻醉之就可以安全通过，当然慢慢靠近再俘虏是最安全的。直线到头开门把 PAZ 送上飞机就可以通关了。

## 难点解说



达成以上 2 个条件可以快速通过。

1. 左边箭头和圈内的小兵视线都往左，30%~40% 几率。

2. 右边箭头上探照灯不往左扫。



注意圈内小兵，开枪早了他不去踢门，会躲到附近的木箱警戒，可以以箭头处电线杆为参照物，过了电线杆就开枪。



小兵没踢门前不要超过红线，一般前面慢打 4 枪笼区中间的小兵时机就刚好。



剧情完后第一时间赶到框内台阶就可以快速通过，应该斜着跑。



过了红线就开枪，可以以地上的草为参照物。



枪声是喇叭状的，尽量靠左，不惊动汽车旁边的两个小兵只惊动挡路的两个小兵。



快要过箭头指的铁箱前开枪就行，可以惊动前面两个小兵。



小兵听觉范围内打一枪可以让其扭头。



这个位置有 4 档灯光，最左需要打后面观察岗上小兵听觉范围让其扭头。中和右路灯光需要麻醉小兵才可以安全通过。最右路红色框的灯光说明小兵在开小差，可以直接跑过去。

## Eliminate the Renegade Threat

此任务的内容是定点清除两个小兵，特征是两个没戴军帽的小兵，一个是黑人，一个是白人，完成任务后离开地图就算完成任务。网络上比较流行的打法是把两个小兵麻醉了再带上吉普车开出地图。经过研究此打法快是快，但是必须被发现一次，而且还要像逃命一样一路狂奔。通过研究我发现秒杀两个小兵再离开地图比开车更快，只要不被发现就可以得到 S 评价，而且耗时比开车的快了 10 秒以上。

既然决定了打法那我们就可以先决定路线。任务一开始往左路跑，第二台阶上有一个在抽烟的小兵，秒掉他需要上到第 2 台阶，纯属浪费时间，所以我们走第一台阶，一直沿着悬崖往西跑，靠近听觉范围前往小兵脚下的石头打一个空弹夹吸引一下注意力，接着就可以一路跑到笼区了。笼区的门口有一个小兵，直接冲上去 CQC 放倒就行。由于安全距离短，动作最慢只能在这个小兵做出举枪动作时发动 CQC，慢了就会被发现。离开前拿上他的枪装备好，然后北上再西行，路上有一个木制哨塔，靠近到小兵听觉范围前朝木岗亭放一枪，受到惊吓后这个小兵会蹲下报告，这一枪不但会惊动这个小兵，而且还会把远处我们需要杀死的白人小兵也惊动了。【图 1】到了主线任务游戏开始的那个区会遇到 4 个小兵，第一个进入视线的是在有探照灯的铁制观察岗上的小兵，多数情况下他是背对我们的，但也有一定几率出现正对的情况，如果是这样会被发现，只能重来。【图 2】来到武器库后会发现有两个小兵背对着我们蹲在集装箱边警戒，其中一个就是需要刺杀的目标白人小兵，用前面缴获的自动步枪瞄准光头小兵边瞄边靠近，开枪秒杀掉后瞬间 Freeze 蹲在武器库门前的小兵，随后打开一旁武器库的门，在里面可以拿到一把全原爆点里最好用的狙击枪。此枪在不开瞄准镜的情况下可以秒废小兵，小兵慢慢死掉后也不算杀敌。这时在有探照灯岗亭的小兵听到枪声后会走下来调查情况，在他转弯时没发现你前用狙击枪自动瞄准打他一枪。打完这枪后不要第一时间出门，因为前面我们只是杀掉一个，Freeze 了一个也就是制服了两个小兵，其实还有一个小兵躲在武器库的外面，杀白人小兵后他会过来调查，当玩家用狙击枪打前面哨塔的小兵时他又被惊吓回去，这时才是离开的时机，等待的时间就以狙击枪填装好第 2 发子弹为准。【图 3】

出去后继续往西沿着大路最左边一直跑，到有个水泥墩时蹲下前行，期间装备夜视仪观察右边洼地区里的小兵，因为距离远，装备夜视仪就很容易发现那个小兵，到了这小兵看不到你的地方就可以站起来继续跑了，【图 4】临近出口时会再遇到一个小兵，用狙击枪秒废掉就行，再往西行快要离开地图时，到了有两个红色标志的铁丝门时用狙击枪瞄准北面最高哨塔，这时你会发现要刺杀的黑人小兵就蹲着躲在哨塔的中间，不知道是主机的机能问题还是游戏故意设计的，一定要打开最大瞄准镜人物才会显示出来。这里一定要瞄准黑人小兵的头打，打身上容易把他打倒，使得难以打第 2 枪，不过第 2 枪随便打身上任何位置他都会死了，确定打中第 2 枪就可以往左出地图完成任务了。

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

## 难点解说



以这堆木板为参照物，过了就开枪。



红圈内小兵不是 100% 背对你，相反就重来吧！



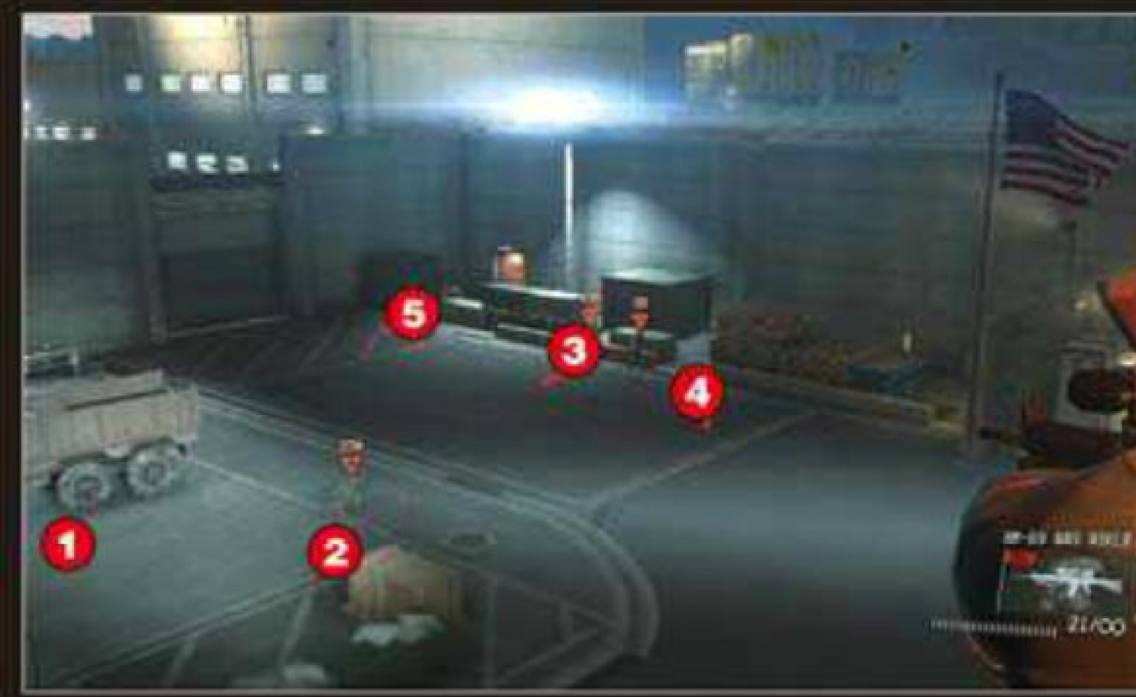

打完后不要第一时间冲出去，门外还有一个小兵，填装完第 2 发子弹再出去。




红圈内的亮点是个小兵，过的时候小心不要被发现，有时候会在其他位置，蹲着走就不会被发现。

## Intel Operative Rescue

这关的内容是在直升机上火力掩护谍报员开车逃跑，到达停机坪后下飞机再把谍报员救上直升机，再打掉敌人增援的直升机就算完成任务。由于直升机的飞行路线是固定的，唯一可以选择的是用什么武器来掩护谍报员。游戏默认的只有两把枪，一把空气枪一把自动步枪，空气枪装弹量小，还不能自动瞄准，只能自动瞄准不移动的目标，加上直升机长时间处于飞行状态，目标也经常移动，所以用空气枪经常让人手忙脚乱。然而自动步枪一个弹夹就 30 发，可以自动瞄准目标，远距离还可以用枪秒废小兵，可以说用自动步枪打才让自己感觉掌握了战场主动权，所以用自动步枪放心打 4 枪废了小兵就行，因为不爆头打 4 枪身上是不算杀人的。一路上多利用路边的油桶，一些小兵不一定要全废了，火力压制就行，打汽车效率最高的是打轮胎，一般行使中的汽车被打中轮胎都秒废，最后的敌方直升机追击部分要打飞机的尾巴，打机身中间会炸死直升机里的小兵。



**这里按顺序打可以轻松过，1 号点小兵打爆油桶就行，5 号点小兵跑出来后如果其他小兵还没处理好的优先打他，因为他会躲到汽车后面，没处理好会浪费大量时间。**

### 难点解说



**1，2 号小兵火力压制，2 号被压制后谍报员会撞死他，3 号点打油桶，4 号点打汽车轮胎，按顺序打就可以轻松过。**



**这个位置这个视角最固定，打爆轮胎效率最高。**



**1 号点小兵废了打 2 号点的吉普车轮胎，3 号点打油桶，4 号点的小兵最后出，轻松对付即可。**

## Classified Intel Acquisition

这关的任务是潜入到基地找到身上有磁带的光头白人小兵，抓住他威逼他交出磁带，拿到磁带后带出地图就算完成任务。这关比较简单，前面在汽车上时只要身体不动就不会发现，游戏开始后 3~5 秒左右我们可以呼叫直升机到基地的停机坪，以达到扰乱基地趁机快速潜入脱出的目的。汽车开到停机坪时会稍微停一下，车厢的右边有监视器，这时只要不往右跳下车是不会被发现的，在这里前方左侧有一名敌兵，需要提醒的是即使你有神一样的枪法也不要第一时间把他爆头，因为驾驶汽车的小兵看到前面的小兵倒地了会停下车前去查看，所以在汽车开动后，驾驶汽车的小兵视线离开前面小兵时再麻醉前面的小兵，没打中头也没关系，打两枪身上让他慢慢晕掉也是可以的。【图 1】

当汽车开到前面大铁门时我们的直升机刚好赶到，基地所有的小兵都会对直升机发动进攻，驾驶汽车的小兵同样会下车攻击直升机，然而前面的大铁门也没打开，趁这个空档下车快速来到主线任务里关押 PAZ 的牢房隔壁房间抓光头白人小兵，路上只会遇到一个小兵，CQC 晕之，记得拿上他的自动步枪。抓住光头白人小兵拿到磁带后把他放倒晕之，回头原路返回，到达停机坪时基地所有的小兵应该都在攻击直升机，汽车也还在原来的地方，驾驶汽车的小兵一般情况下已经被直升机打死，不过这是随机的，包括左侧高点哨塔的小兵，如果直升机没打死这两小兵应该先把汽车旁的小兵俘虏了，再打掉高点观察岗的小兵，打 4 枪废掉就行，行动时要蹲着，确定高点观察岗的小兵解决后才可以一路狂奔。【图 2】

看到桥梁时在右边有个防空机枪，一般剩下的一个小兵都会在防空机枪周围活动，解决掉往左过桥就可以出地图完成任务。【图 3】

### 难点解说



**等驾驶汽车的小兵视线离开左边小兵时再开枪，没爆头也行，打两枪身上也可以。**



**出来时仔细观察红框的两个点，有小兵的用步枪废掉。**



**最后一个小兵常出没的两个点，在左路时想不被发现的可以从桥下到图里有块帆布的地方绕过去，右路小兵都背对，顺路 Freeze，麻醉都可以。**

## Destroy the Anti-Air Emplacements

这关的内容是打掉基地内3座以上防空机枪和一辆装甲车，最后再坐上直升机离开就完成任务。游戏开始前我们应该决定完成任务的路线和方法，炸毁防空机枪的方法很多，可以用C4，可以用手榴弹，还可以用火箭筒，而很明显用火箭筒的效率最高。存放火箭筒的武器库在北侧停机坪处，想要去武器库拿火箭筒要穿过敌人的层层封锁线，尤其在白天小兵的视线超远，难度可想而知，即使你花了九牛二虎之力从武器库拿到火箭筒我看黄花菜都凉了。通过研究在停机坪左侧的建筑物里有一个小兵拿着火箭筒，从他手上缴获就可以了，去最左边的停机评路线是一直北上，路上遇到5个小兵都要逐一解决。第一个在防空机枪旁，即使你有神一样的枪法也不要第一时间麻醉他，需要把他标记一下，这样做的原因后面会讲到。解决第一个继续北上，往右稍微斜一点的地方一个小兵躲在箱子后面吸烟，这个小兵一定要解决掉，要不然在回来的时候会挡路。【图1】完了翻过铁丝墙解决站在路中间的小兵马上拿出空弹夹往第一排屋子顶丢过去，由于弹夹的作用，房屋中间的敌兵注意力会被吸引，然后从左边继续北上到达停机坪即可。

到达停机坪外围后翻墙进去往左来到一个小型升降机后蹲下来，如果时间控制得当的话，到达停机坪时中间那个小兵会边往左边跑边望着天空，这时不要第一时间麻醉他，打其身上4枪让其不在第一时间倒下，因为他被麻醉得早了会吸引其他的小兵过来查看，但是也不能太慢了，太慢了就会让左边建筑物里出来拿着火箭筒的小兵原地不动。【图2】打完4枪就呼叫直升机，降落点选在任务的初始位置。这时建筑物里拿火箭筒的小兵听到防空警报后会跑出来，建议等他跑到你右边后再慢慢的跟踪他，在其跑到汽车后面就冲过去CQC放倒他，CQC时越近越好，因为我研究时经常就人放倒了火箭筒不见了，这是个比较让人不解的BUG。

拿到火箭筒后原路返回，有房子的区域尽量靠左，过了两排房子就尽量靠右，到了初始点开门进去，在门的对面石头下蹲着瞄准第一个麻醉的小兵开一枪把他打醒让其离开，这样也是为什么一开始建议标记后再放倒的原因。【图3】完了跑去最高点，就是直升机等你的地方，先打最远的防空机枪，当你瞄准时发现一辆汽车挡住了视线，往上瞄虽然可以瞄到一点点的，但是汽车后面的情况不明，其实这里有小兵看守防空机枪，一炮打过去就会打死至少一个小兵。想要避免杀敌的话，把瞄准镜放到最大打汽车尾一炮，汽车尾部受到炮击就会往前溜出一段距离，这时有油桶会显示出来，一直用瞄准镜观察着，汽车爆炸后会引爆油桶再炸毁防空机枪。这个打法的关键是一直要用最大瞄准镜看着才可以完成，因为如果打完汽车就把视线扭开是不会把油桶引爆再炸毁防空机枪的，也就是说一定要最大瞄准镜看着油桶才会爆炸，不知道这小岛秀夫搞的什么鬼。【图4】

完了再打最近的防空机枪，这时因为前面的爆炸把剩下看守防空机器的小兵都吓跑警戒去了。最后再打第2停机坪前面的防空机枪，打防空机枪下面的基座铁架也是可以的。3座防空机枪炸毁后最后一辆装甲车会从左边地图的入口慢慢开进来，用剩下的2枚炮弹炮击它，完了立刻上直升机，利用飞机上弹药无限的特性再打一炮装甲车即可，但一定要准，否则飞机离开后任务会判定为失败。

## 难点解说


这里面抽烟的小兵一定要解决掉，要不然回来的时候会挡路。


不要第一时间麻醉他，在左侧建筑物里的小兵出门前麻醉掉就行。


让两块帆布挡住另外一个小兵的视线再开枪。


一定要一直观察着才可以让油桶炸毁防空机枪。

## Deja-Vu

这关的内容是找到7个回忆MGS1场景的点，任务开始前玩家应该确定好路线，尽量不走重复路，不走回头达到最速的目的。通过研究先把路线确定好：先到主线任务第一区—最左停机坪的左侧建筑物—最右停机坪—拿到吉普车绕回最左停机坪—左侧建筑物通关。路线大致呈左右相反的数字“9”。游戏一开始北上左斜来到主线任务里的第一区，CQC解决掉第一个小兵拿到自动步枪后再4枪废掉铁丝网内的小兵，然后来到左边的武器库，取得狙击步枪和破片手榴弹，出门用狙击步枪废掉对面的小兵再往左在帆布墙后面可以看到装甲车，丢个手榴弹完成第一个回忆镜头。北上来到最左停机坪的最左侧有个小型升降机的地方蹲下用狙击步枪废掉对面墙上


安全距离远，可以在转弯的地方等小兵扭脸了才出去抓他，或者靠近时撞翻他再踢一脚。


注意框内的小兵，如果前面动作慢了这个小兵就有可能往右巡逻，路过的时候就会被发现。


走曲线，注意箭头所指的小门后面还有小兵。

摆弄探照灯的两个小兵，然后进入建筑物，一直往里跑，在一小棚子下面有一个小兵在报告枪声，用狙击枪废之再往左进入有电闸箱的地方关掉第一个电闸箱完成第 2 个回忆镜头。接着来到主线任务里关押 PAZ 的隔壁房间，在一桌子上发现人头雕像完成第 3 个回忆镜头，继续往前跑，上到地面一层的地方，在楼梯的转角外面铁箱的旁边有一个小兵，由于安全距离远，可以在楼梯转角的地方等一下，等他扭头了再过去 CQC，要快的只能跑过去撞倒他再踢他一脚。【图 1】随后直线出门，利用开门的动作把门前的小兵推倒在地，加踢一脚就可以制服他了，往左一铁箱后完成监视器的镜头，出去来到有两水泥墩的地方完成直升机的回忆镜头，然后往左拿到吉普车，开车过桥洞完成第 6 个回忆镜头，然后吉普车右拐弯上停机坪，随着大路去最左的停机坪，快到时跳车，因为右边直升机旁边的两个小兵有可能会看到。【图 2、3】下了车后可以大摇大摆的去拿烟雾弹完成最后一个镜头。最后进入建筑物内，来到前面关闭电源的地方往右跑，快到关闭的大门右侧一房间下面有个洞，爬进去就通关了。

## Jamais Vu

这关的内容是制服基地内 12 个小兵，其中变异的一定要杀死，再消灭增援的变异士兵 N 个，再打掉增援的直升机就完成任务。完成任务的主角是雷电，自带有消音器的自动步枪，雷电行动很快，很有飞驰的感觉，最速完成任务的关键就在枪法。路线很简单，停机坪左侧区域一共 4 个小兵，第一个遇到的是没变异的，在木制观察岗上，用麻醉手枪放倒，翻越铁丝网遇到第 2 个变异的小兵，用自动步枪爆头，继续前进遇到第 3 和第 4 个变异的小兵，用自动步枪解决，楼上那个不好爆头的就打他 4 枪或者 5 枪吧，打 4 枪会慢慢死掉的。完成后从小门出去来到停机坪遇到一个没变异的小兵，麻醉之后从小红门进入，遇到监视器和变异的小兵，用自动步枪解决后来到主线任务关押 PAZ 的地方解决一个变异的小兵，回头左拐一直来到有 3 个小兵两个监视器的地方，打掉油桶全部炸死，打掉两个监视器再从左侧大门出去，一直到头来到武器库入手火箭筒，出门去停机坪中间，剩下的 2 个小兵开着吉普车在停机坪绕圈，右侧路边有个油桶，等吉普车快到时用火箭筒炸掉油桶，油桶爆炸的爆风间接炸死剩下的两个小兵。【图 1】完成后来到停机坪中间，地上会有标志，等待己方的直升机，直升机快到时，大铁门会有开门的声音，说明增援的变异小兵快要出现，来到武器库前的区域，地上有 FOX 空白标志的地方用火箭筒瞄准左侧高楼的观察岗，等左侧出现增援的黄字提示后开炮，【图 2】填装炮弹后瞄准前方大铁门后面一小门旁边的油桶，等小门内的小兵冲出来两三个后开炮，然后左走，边填装边瞄准最右边小红门的墙上，等门里的小兵一出来就开炮。【图 3】填装后远距离直线瞄准小红门的窗户，看到里面的小兵就开炮，然后来到停机坪前方的防空机枪旁，等两个拿着火箭筒的小兵出现后开炮再过去拿补给，拿到补给后回到停机坪的中间，等一会就会在对面上空出现敌方的增援直升机，打中一炮后来到右边铁制观察岗楼下的木箱旁瞄准大铁门后面的小门，【图 4】冲出 2，3 个小兵就开炮，填装后打掉最后 3 个冲出来的小兵就完成任务，去停机坪中间上直升机离开就通关了。



## 难点解说



以箭头所指的铁杆为参照物，吉普车到了就开炮。



出现黄色情报更新的字样就可以开炮，不必等那个小兵出现。


看到小兵出现才开炮。



木箱旁边的位置和视角可以一炮全灭一波小兵。

# CHILD OF LIGHT



《光之子》在英日合版发售不久后，通过免费更新加入了中文版本。游戏本身就有着独特风格的画面和绕梁三日的音乐，中文化的加入更能让玩家细细品读故事背后的内涵。本攻略提供流程中的解谜以及收集、支线任务等提示，以便各位顺利拿到全奖杯。

文 初心者　美编 心の永恒

| 光之子 | Ubisoft | 角色扮演 |
|---|---|---|
| PS4 Child of Light | | 中文版 |
| 2014 年 4 月 29 日 | 本地1人 | 对应年龄：全年龄 |
| 售价为110港币 | | |

# 系统说明

游戏支持双人协作，其中一人单独控制萤火虫。在控制萤火虫时，建议用持续点亮的方法，这样比较不会手忙脚乱。

## 基本操作

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| ○ | 确定 |
| × | 取消、跳跃/飞行/加速飞行 |
| □ | 对话、调查 |
| △ | 卸下宝石 |
| 左摇杆 | 移动、移动萤火虫（双人时） |
| 右摇杆/触控板 | 移动萤火虫 |
| L1 | 快速移动萤火虫、菜单切换 |
| L2 | 点亮萤火虫 |
| R1 | 菜单切换、快速移动萤火虫（双人时） |
| R2 | 点亮萤火虫（双人时） |
| L3 | 持续点亮萤火虫（双人时） |
| R3/按下触控板 | 持续点亮萤火虫 |
| OPTIONS | 打开菜单 |

## 战斗系统

### 行动时间轴

游戏采用偏向于回合制的战斗模式，画面下方的时间轴上的头像位置代表行动顺序。时间轴分为两段，各战斗单位从灰色部分的待机槽开始向右移动，每当有单位到达红色部分的行动槽时就会停止，然后开始选择该回合的行动。当头像移动到最右端则再次停止，并执行该回合的行动。

在时间轴红色部分移动时，如果单位受到攻击，该回合就会被打断而无法行动，并且在时间轴上向左跳，需要等待下一次到达红色部分时才能再次选择行动。（被打断的行动不会消耗MP）




因此，本作战斗的关键点在于避免行动被强制取消，并尽量打断对手的行动。如果被打断行动却不改变攻击目标或者战术，那么很可能就会陷入被动局面，被打得无法还手，甚至连补血也做不到。这在困难模式下尤其需要注意。

战斗中要时刻预判敌我双方的行动顺序和行动速度。如果敌方顺序在先，那么该回合最好是选择防御减少伤害，或者用快速的普通攻击抢先打断对方的行动，免得白白浪费一次行动机会；如果我方顺序在先且速度较快，那么就要优先考虑攻击行动槽内的敌人，另一个办法则是加速和减速的技能。而在游戏后期，还有的角色可以使用带击退效果的技能，被击退的单位即使是在待机区域，也会强制增加行动时间。

### 角色能力

虽然游戏中的队伍角色众多，但战斗时只能派两名队员上场。轮到角色行动时，可以选择攻击技能、防御、使用道具、换人以及逃跑。本作中的防御（Defend）非常重要，可以减少伤害并加快下回合行动速度。而普通的杂鱼战基本都能逃跑成功，相当贴心。

把自己换下去时无需消耗回合数，但把另一个队友换下去时会直接把行动顺序对调。如果另一队员已经准备要施法，再把自己换下去的话，法术效果就会作用到换上来的角色身上。而换下去的队友身上的法术效果也会保留。

角色的技能有各自的施展速度，决定了在行动槽移动所需要的时长。每名角色的技能树大致上有3条路线，图标上有星星的大多数都是主动技能，其余的都是提高基本的能力值。星星的数量代表了技能的等级，第3级的技能需要消耗2个技能点，在剧情发展到后期的时候才会解锁。

在获得星尘之后，可以直接用来提高角色的能力数值，要注意的是姐姐在游戏后期会离队，不建议在其身上耗费星尘。

下面列出角色的主动技能说明，同一名称的技能大多会有单体和全体（All）两种版本，基本效果是一样的，这里略去升级后的全体技能。

#### Aurora/欧若拉

| | |
|---|---|
| Starlight | 单体光属性魔法 |
| Elevate Damage | 提高攻击伤害 |
| Slash | 单体物理攻击 |
| Light Ray | 单体光属性魔法，有一定几率造成即死 |
| Counterattack | 被攻击时有一定几率反击，这是被动技能 |

#### Rubella/露贝拉

| | |
|---|---|
| Tumble | 单体物理攻击 |
| Ailment Protection | 数回合内免疫所有异常状态 |
| Revive | 复活队友并回复一定HP |
| Counter Heal | HP降低到一定程度时有几率自动回复HP |
| Heal | 回复单体HP |

#### Finn/菲恩

| | |
|---|---|
| Rage of the Capilli | 提高法术威力，这是被动技能 |
| Lightning Strike | 雷属性魔法 |
| Knock | 近战攻击 |
| Wildfire | 火属性魔法 |
| Monsoon | 水属性魔法 |

#### Robert/罗伯特

| | |
|---|---|
| Antidote | 治愈异常状态并回复HP |
| Double Hit | 魔法攻击，成功击杀时会再攻击一次 |
| Rain Arrows | 全体物理攻击 |
| Hinder | 魔法攻击，降低目标行动速度 |
| Sure Shot | 提高暴击率，这是被动技能 |
| Shoot Arrow | 普通攻击 |

#### Tristis/崔斯第

| | |
|---|---|
| Unstoppable | 数回合内防止行动被中断 |
| Ultimate Armor | 减少受到的物理和魔法伤害 |
| Haste | 提高行动速度 |
| Tumble | 单体物理攻击 |
| Extend Spells | 增加所有法术技能的持续回合数，这是被动技能 |

#### Oengus/奥耶格斯

| | |
|---|---|
| Kategida Cleave | 物理攻击，有一定几率击退敌人 |
| Taunt | 吸引敌人攻击，并每秒回复HP |
| Kiss of Death | 攻击有一定几率造成即死，这是被动技能 |
| Quake | 蓄力1回合后发动强力攻击 |
| Armor of the Titans | 减少受到的物理伤害 |

### Gen/小洁

| | |
|---|---|
| Backward Slam | 物理攻击，有一定几率击退敌人 |
| Battle Cry | 当HP降低到一定程度时，行动速度增加。这是被动技能 |
| Paralyze | 麻痹敌人，暂停其行动 |
| Jump Forward Jig | 缩短目标的行动待机时间 |
| Slow Strike | 魔法攻击，降低目标的行动速度 |

### Golem/高仑

| | |
|---|---|
| Smash | 单体物理攻击 |
| Regenerate | 每回合回复HP |
| Shock | 魔法攻击，降低目标的行动速度 |
| Bump Back | 使攻击有一定几率击退所有敌人，这是被动技能 |
| Paralyze | 物理攻击并麻痹敌人 |

## 萤火虫与光



遇到萤火虫（微光）之后，就能控制它来启动一些机关和开宝箱、拾取亮光、回复HP和MP，以及躲避遇敌和干扰敌人的行动顺序，另外用第二个手柄可以单独操作萤火虫。

青色的宝盒、白色的灯都要用萤火虫发光照亮一段时间才能开启。而不带把手的宝箱则可以用萤火虫直接打开，在有敌人或者陷阱的地方可以多加利用。

在场景中遇敌时，可以利用萤火虫的发光来停住敌人，接着直接走到其背后，再松开萤火虫等它恢复原状，就能成功先制攻击。本作中的先制攻击并不是摆设，高难度下偷袭或者被偷袭都会影响战斗的局势。在战斗中，萤火虫发光时靠近敌人能够降低其行动速度，靠近我方角色则是补血，等级越高补得越多。

萤火虫发光时要消耗亮光，地图和战斗场景中会有花丛，花丛的光过一段时间才会恢复。控制角色或者萤火虫靠近花丛均能触发亮光出现，用来补充萤火虫的亮光槽，而触碰绿色和紫色的亮光则是补充HP和MP。花丛中飞出来的部分蓝色光实际上就是地图向导，跟着走通常就能找到宝箱和目的地。

## 宝石系统（奥库利）

游戏中没有传统意义上的装备系统，虽然有武器、防具和饰品的装备栏位，但是是用来镶嵌宝石的。不同种类的宝石有着各自的颜色，为了便于描述和查看，这里以颜色来代替宝石的原名。

### 功能

镶嵌到不同的装备栏位的宝石会发挥不同的作用，总的来说，武器、防具、饰品上的宝石分别可以改变攻击、防御、行动顺序。

| 名称 | 备注 | 武器 | 防具 | 饰品 |
|---|---|---|---|---|
| Sapphire | 蓝 | 近战攻击变为水属性，并增加攻击力 | 减少受到水属性攻击的伤害 | 增加行动时的回避率 |
| Ruby | 红 | 近战攻击变为火属性，并增加攻击力 | 减少受到火属性攻击的伤害 | 增加最大HP |
| Emerald | 绿 | 近战攻击变为雷属性，并增加攻击力 | 减少受到雷属性攻击的伤害 | 增加最大MP |
| Tourmaline | 青 | 攻击会造成麻痹 | 减少受到魔法攻击的伤害 | 增加魔法攻击力 |
| Amethyst | 紫 | 当HP减少到一定程度时，增加物理攻击的伤害 | 减少受到物理攻击的伤害 | 当HP减少到一定程度时，增加魔法攻击的伤害 |
| Citrine | 黄 | 近战攻击变为光属性，并增加攻击力 | 防御的回合内，回避率上升 | 攻击有一定几率使敌人后退 |
| Diamond | 白 | 增加敏捷 | 增加战斗胜利时获得的经验值 | 增加行动速度 |
| Onyx | 黑 | 增加魔法攻击力 | 当HP减少到一定程度时，减少受到物理和魔法攻击的伤害 | 当HP减少到一定程度时，提高行动时的回避率 |
| Spinel | 尖晶石 | 增加攻击力 | 行动被打断时，下一回合内速度提高 | 缩短时间轴上的待机时间 |
| Princess Stone | 公主宝石 | 攻击力提高40% | 受到物理和魔法攻击的伤害降低25% | 魔法攻击力提高35% |
| Erin's Stone | DLC | 暴击率提高2% | 回避率提高2% | 倒下的角色在战斗结束后回复50%的HP |

### 宝石合成

最基础的宝石有红、蓝、绿3种，合成得到的宝石在后期也会从战斗中获得。由于合成而来的宝石在数值和通用性方面更有优势，所以当有足够的低级宝石的时候就要把它们合成高级宝石。

每种宝石都有3级合成，用3颗相同的宝石就能合成1颗高一级的宝石。用最高级的白、黑、尖晶石辉煌（Brilliant）宝石各1颗，可以合成公主宝石。而最后一种Erin's Stone需要购买DLC包获得。

| |
|---|
| 蓝 + 红 = 紫 |
| 蓝 + 绿 = 青 |
| 红 + 绿 = 黄 |
| 蓝 + 红 + 绿 = 白 |
| 紫 + 青 + 黄 = 黑 |
| 白 + 黑 = 尖晶石 |

### 属性相克

按照游戏的流程，各章的地图中的敌人大致以土、火、水、暗的顺序出现。可以有针对性地安排队伍的宝石装备，利用属性相克更快地清理敌人。

| 宝石颜色 | 抗性 | 克制 |
|---|---|---|
| 红 | 火 | 土 |
| 蓝 | 水 | 火 |
| 绿 | 雷 | 水 |
| 黄 | 无 | 暗 |

# 流程攻略

游戏的难度可以随时在设置里面更改。困难难度下敌人的能力更高，而战斗中的花丛不会出现补充HP和MP的光点。

地图中的普通宝箱和花丛、亮光、星尘都能直接用萤火虫拿到，如果是带着把手的宝箱，那么就要亲自去打开。

游戏共有3种收集物品：自白书、宝箱和星尘。其中宝箱包括了萤火虫才能打开的青色宝盒。

## 第一章



一开始主角只能步行，游戏的场景比较特殊，同一平面上会有高低错落的路面，跳跃可以登上高处，走到路的尽头再转身才能往下走。熟悉一下操作，一直向右往高处走就能遇到萤火虫。

继续走会遇到第一个谜题，操作萤火虫，分别在树下的3根杆子旁边发光，控制投影对准门周围的符号即可通过。

## 第二章

一直走到有木箱的位置，把木箱推到左边尽头上去，进门完成另一个推箱子谜题。

解谜顺序为：控制萤火虫持续点亮白色的灯，上去把木箱推下来，继续推到右边尽头，跳过去右边平台，启动控制杆，下来把木箱升到顶，并推到右边，压住地面的机关。

直接出去继续前进，跳上去，控制萤火虫照亮上方的红色宝石，跳到左边，用摇杆向右转动轮盘，继续点亮蓝色和绿色宝石，触发BOSS战。

BOSS会加速，用萤火虫干扰对方的行动速度，如果对方速度领先太多就选择防御，难度不大。战斗后获得飞行能力，回到最初睡醒的地方，继续往左飞进入荆棘树林。



## 第三章

进入荆棘树林之前的路上可以拿到几页自白书。自白书是收集要素，记录了隐藏的故事。流程中收集到的自白书是乱序的，如果不小心漏了的话，在地图开放后可以回去找一下。

向左飞的途中会在空中遇到小丑，对话后她会加入队伍，同时拿到第一个支线任务。在荆棘丛中小心飞行，适当用萤火虫照亮自己来补血。




继续向左飞，会遭遇与巨人的BOSS战。巨人会用一个回合蓄力，注意防御和用小丑的回血技能。而两只狗会减速，可以集中攻击优先解决。


■第一场BOSS战出来后直接往上飞，拿到自白书1。


■打完第二个BOSS巨人之后拿到右边的自白书5。

BOSS战后进入地面的门，如果有购买石头人DLC，那么就会在这里看到一个支线任务。

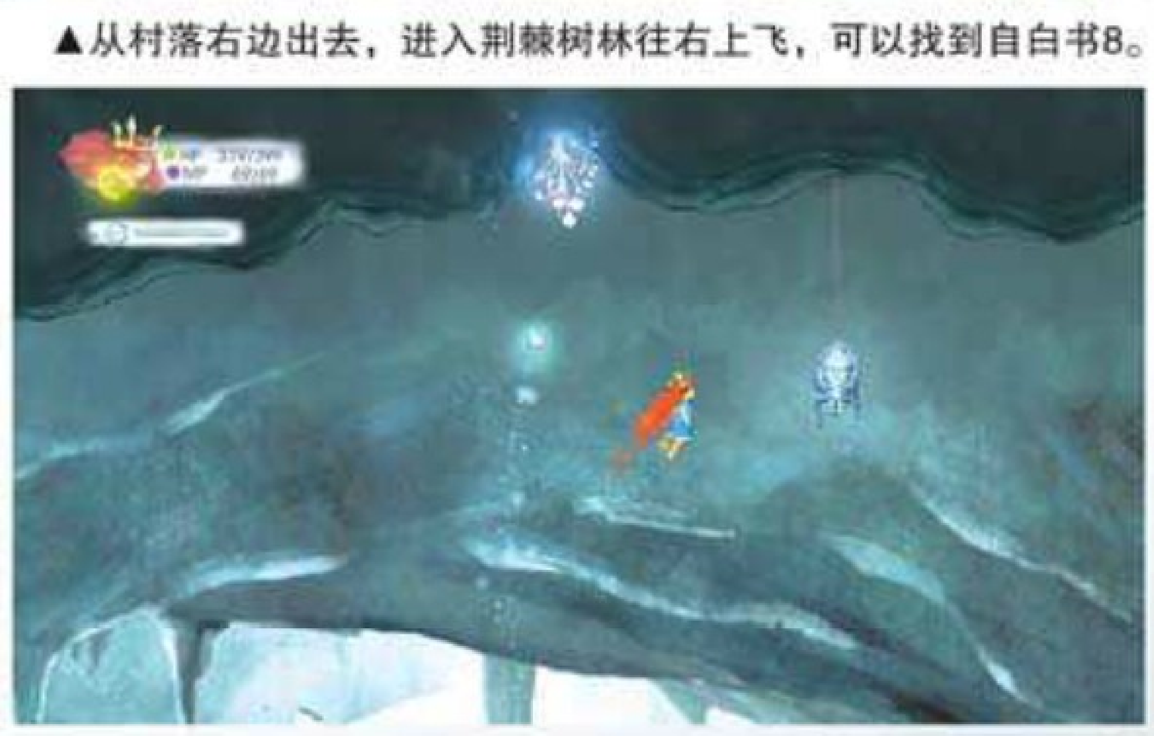



## 第四章

穿过荆棘树林，就会到达一个村落，里面都是一些乌鸦。从村子中间进去，跟左边的矮人对话，然后进入水井。在尽头需要解开一个小谜题，同样地让萤火虫照亮门前的两个标志，投影到门上即可。进门发生BOSS战。




▲从村落右边出去，进入荆棘树林往右上飞，可以找到自白书8。

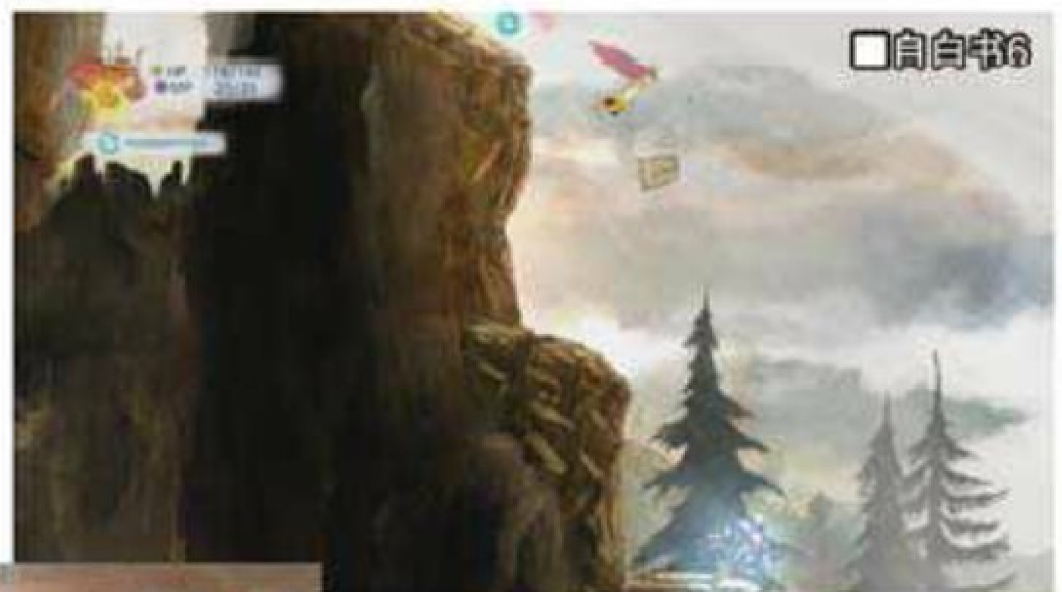

▲进入水井的门后向右飞，在上方蜘蛛的附近找到自白书3。

三条蛇从左到右，红色是火属性、绿色是土属性、青色是水属性，事先装备好宝石，用法师或者宝石的属性克制逐一攻破。火蛇的速度比较慢，但有全体攻击，土蛇还有单体麻痹攻击，可以用小丑提前上一个盾挡一下。小丑和法师的普通攻击较快，看到对方顺序稍微领先的话可以用萤火虫拖延，再用普通攻击打断其行动。只要集中先打掉一条，接下来就很轻松了。



村庄开放后，跟头上有感叹号的NPC对话，接到支线任务。水井右边有一个，从路牌的位置进入村庄的另一头，走到最右边也有一个。

## 第五章



自白书6

向左走离开矮人村落来到老鼠的城镇，途中会遇见欧若拉的二姐诺拉。

把桥上的木箱推下去，压住地面的机关开门，接着从齿轮的缺口往上飞，启动摇杆。



自白书7



▲风车下方的暗室，把箱子推下去拿到自白书2。

从暗室出来之后，在下一个风车的位置留意下方，可以发现矮人村的飞天猪任务要捉的猪，用萤火虫照它一下。转动齿轮并打开门，就能从下方进去把猪捉走。

继续前进遇到一个女矮人，跟她对话可以拿到几颗宝石。进入前方巨像下的一道门内，飞到熔岩上方的空间，等熔岩上升一次即可通过。从门的位置向下飞的话可以进入暗道，里面是换金子任务的NPC。

## 第六章

向左飞进入老鼠的城镇，在左边尽头对话后出来，会遇到弓箭手罗伯特，然后进入巨像体内，注意墙壁上的和滴落的熔岩，血量较低的话可以用萤火虫补血。



首先来到中央心脏的位置，然后要找到4只蜘蛛（不是火蜘蛛）战斗。利用先制攻击，派老鼠罗伯特上场，加上诺拉的加速，用箭雨和减速射击就能快速清掉。然后继续往下完成罗伯特的任务，从宝箱之间的空位出去。

回到心脏的位置开始BOSS战，小蜘蛛同样会用减速攻击，要尽早清除。大蜘蛛没有明显属性弱点，速度和回避很高，会全体加速、麻痹、治愈异常状态和全体连击，被攻击还有可能反击加速，老鼠回避较高，可以派上用场，然后用魔攻高的法师轰几次就可以胜利。

剧情后回去巨像的瀑布那里，被举起到天空上。



巨像心脏下面，在一个十字路口左边可以找到自白书9。

## 第七章



在最左边的这个位置有自白书15。

这里的地面都是尖刺，小心找到几个宝箱之后就可以上去月之神殿。途中的弓箭手物理防御较高，最好用魔法解决。往左飞会找到马戏团，跟悬崖边上的小丑对话，完成小丑姐弟的支线任务。

从右上方飞上去的话就是月之神殿，在最顶端的入口位置会遇到BOSS。黑色的鬼魂弱光属性，用主角优先解决。BOSS受攻击会用全体减速反击，要提前用小丑的盾来挡，我方主力可用老鼠的减速箭，以及主角的物理攻击。

进入神殿之后跟每个角色对话，离队之后他们身上的宝石也会归还，不必担心。



离开神殿前飞到最高处，拿到自白书10。



进入镜子后飞到高处，拿到自白书14。

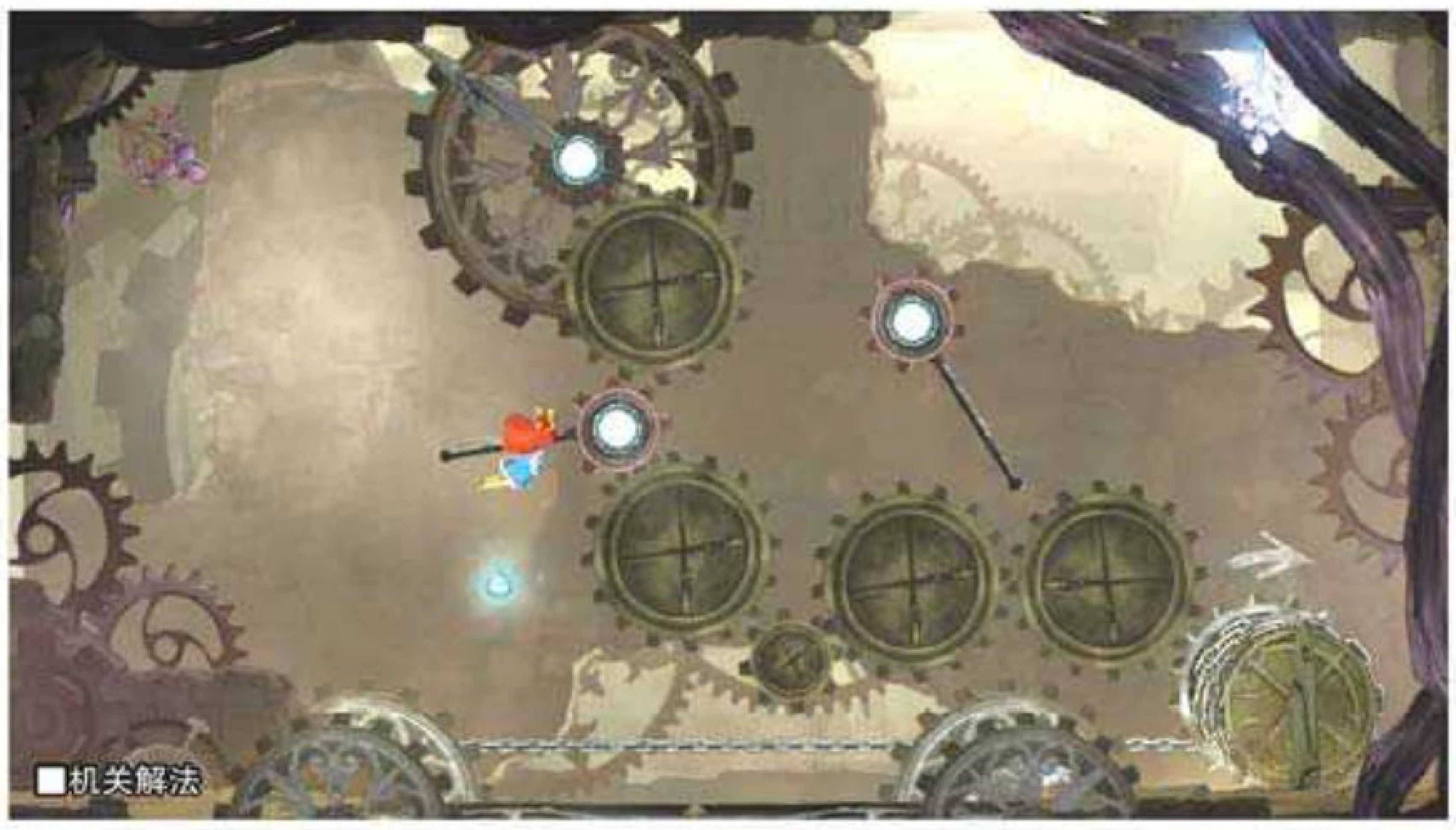
## 第八章

接下来遇到的大部分敌人都是暗属性，主角的光魔法和即死魔法以及黄宝石就可以派上用场了，新同伴的挑衅技能可以让他变成肉盾，要多加利用。

萤火虫归队后，把之前拿不到的星尘和宝箱拿齐。照亮机关的齿轮，令右边的小齿轮移开，然后启动地面拉杆，让大齿轮逆时针旋转，再照亮一次大齿轮即可。



■剧情之后出了牢笼往上飞，拿到自白书4。



■机关解法

之后可以接到拯救奥耶格斯的族人的任务，完成后可以让他加入队伍。

进门后要按摇杆向下＋跳跃键下落，中途在帐篷中拿到星尘。进入帐篷之间的门后，是一个循环的小迷宫，注意看背景中的女神像拿着的盾牌，女神像会出现在画面中间或者靠下的位置，盾牌上面有标志，进入附近有同样标志的门即可，标志会出现在门上或者墙壁上。走对了的话会看到有宝箱。（门的位置依次是下、左、右、下、中）

出来之后向右走进入BOSS战。BOSS会减速攻击和麻痹、增加暴击率，反击时会全体补血。两个死神受物理攻击会反击，需要用光魔法尽快解决。让主角武器位置装备黑宝石增加魔法攻击力，或者装备黄宝石变成光属性攻击，和吸引火力的肉盾一起上场，学到全体光魔法的话，3到4次魔法可以解决两只死神。注意BOSS要用物理攻击才能打得动，没有了两只死神，只要注意补血就能把它耗死。



## 第九章

BOSS战后大地图重新开放。继续前进，在绿色水晶的位置接到支线任务。往前进入水底的机关，在这里启动拉杆后时间是十分充足的，不必心急，绕到另一边拿宝箱。



■从水底机关出来后，稍微往前飞一小段，在空中拿到自白书11。

进入塔的上面两层，把底座推下去地面，用萤火虫点亮图案，开始BOSS战。

BOSS会用麻痹攻击反击，全体后退攻击。敌人都没有明显的属性弱点，建议派上回避率高的老鼠，用全体减速箭，这样就基本能扭转行动顺序的劣势反攻。

BOSS战后就能进入海底。在进去之前，回到刚才的村落，在第二间屋子里交任务，小洁加入队伍。



■机关解法

## 第十章

刚进入海底时向右会接到最后的支线任务。向左进入太阳宫殿，途中拿到自白书13。



■自白书13



◀在雕像水池这里发生剧情之后在石柱的位置向上移动，会穿过暗道，可以完成海底支线任务。

继续向左触发BOSS战，如果之前没有完成同时中断3名敌人的挑战，可以在上一场战斗中选择老鼠和奥耶格斯，BOSS战开始后奥耶格斯抢先挑衅，老鼠放一个全体减速箭，就能一举两得。这场战斗主要用光魔法解决死神和雷魔法打BOSS，给法师的防具用上蓝宝石，武器用黑宝石。BOSS会麻痹、回血和全体攻击，尽量保持减速生效，新加入的小洁的减速加速魔法很好用，法师除了偶尔普通攻击打断对方之外，基本可以集中用雷魔法解决BOSS。



■自白书16

在太阳宫殿门前要解开一个小谜题。站到门中间，用萤火虫照亮四个雕像上的蓝色部分，移动影子到门面的花纹上，花纹不太容易分辨。照亮雕像的顺序是门上月牙的顺序，即左下、右上、左上、右下，对应的花纹位置则是右半边、中间靠下、中间靠上、左半边。

进入太阳宫殿，在途中有两道门的机关处，先把怪物清掉，然后启动把手，再用萤火虫开门，下去冲刺就能通过。之后会看到一个木箱，把它推下去，向上绕到门的对面开门，继续推木箱到右边尽头，就能出去。

遇到诺拉后要依次飞到两边的平台走到尽头拉动机关开闸，注意这时会一直被毒气扣血，利用萤火虫补血，顺便把自白书12和宝箱都拿到，就可以上去打BOSS了。注意自动上升的陷阱处要先飞上去，等陷阱自动下落，再下来捡宝箱。







■自白书12

BOSS战是连续的两场，没有机会可以换宝石，而第一战要对付水属性，第二战要对付暗属性。可以把宝石重点用在法师和主角身上，另一个上场角色主要用来干扰行动顺序，比如小洁和老鼠、小丑，尽量提高它们的行动速度。

第一战只要增强魔法攻击和水魔法耐性就不难打过。

第二战的两只杂兵会用普通攻击反击，全体退后攻击，BOSS会抗打断，有减伤盾，攻击都比较高。打到虚弱的时候，BOSS还会补800多的血，并召唤杂兵和增加攻击力。辅助的角色比如小丑和小洁等，都可以装备黄宝石，伺机用普通攻击抢先打断对方。



## 二周目

片尾动画结束后会回到森林，可以把自白书、星尘和宝箱继续拿全。

开始新游戏会覆盖原本的存档，二周目将继承角色等级能力、道具和宝石、收集的自白书。但是怪物也会相应提升能力，高难度不会因为继承了能力而变得简单，而包括支线任务的故事都会重置，星尘和宝箱则可以再次拿到。

# 支线任务

在大地图开放之后，可以直接从大地图传送到各地，找到支线任务的位置。

### Rubella's Plight/露贝拉的困境

需要找小丑的兄弟，在主线任务进行的过程中自动完成。

### Finn's Plight/菲恩的困境

遇到矮人后进入水井打败BOSS。

### Pastoral Panic/牧羊人的惊慌

跟矮人村的水井旁边的老人接任务，然后回去森林向下走，一路往右飞，在之前的粉色发光的树那里，打败3只大蜘蛛。

### The Golem's Plight/高仑的困境

这是DLC任务。在第一次进入荆棘森林的时候会遇到石头人的头，然后在荆棘通道中找到身体的其余部分。其中一个比较隐蔽，从矮人村向右进入的话可以比较快找到，在一大片绿色的通道往上飞到顶端发现可以过图，进去看到大鸟，这里就有石头人的最后一个部件。

石头人的初始等级只有12级，因此越早完成该任务越好。

### Achille's Odyssey/阿基里斯的冒险之旅

从矮人村中间的路牌进去，到抽烟的女人（旁边有只长着翅膀的猪）处接任务，然后在老鼠城镇右边穿过L字形的风车通道（有3根铁锥），向下进入可以找到飞天猪，注意要用萤火虫照出它的印记才能把它带走。



### Robert's Plight/罗伯特的困境

老鼠罗伯特加入队伍之后，出去城镇右边，进入悬崖的石像口中，到底端完成谜题后回去城镇找罗伯特。

谜题解法：依次启动摇杆，左边1次，右边2次，左边1次，然后用萤火虫点亮3盏灯即可。

### Free Trade/免费交易



在老鼠的城镇里，找到塔上拉小提琴的老鼠接任务，拿到苹果后从大地图回去矮人村，向右走到底，找屋子里的白胡须矮人换成铁铲。



接着去森林的祭坛，向右走回去修道院，在之前有篷车和乌鸦的位置找矮人，把铁铲换成煤油灯。

最后回去老鼠的城镇，向右走找到悬崖边的石像头和手，一直往下飞，直到周围变暗，继续向下飞到底，会看到有人在说话，找到挖矿的老鼠，就能用煤油灯换成黄金了。

## Bolmus Inferno/布鲁姆斯地狱火

进入老鼠城镇左边倒数第二道门接任务，下去地牢，消灭里面的怪物，包括打开宝箱后出现的那些，然后回去交任务。

注意这些死神一样的火属性怪物受到物理攻击会反击，防具建议使用红宝石。中途有计时的铁锥陷阱，先用萤火虫把上面一排的铁锥停住，然后拉动把手，从下面穿过去（不必移动萤火虫），利用加速飞行即可通过。



## Oengus's Plight/奥耶格斯的困境

拯救奥耶格斯族人。参照流程攻略中进门的方法即可。

## Cynbel's Secret/辛贝尔的秘密

在洪水区域经过一处绿水晶的时候可以接到这个任务，然后在海底的时候进入天花板的暗道。

## Gen's Plight/小洁的困境

完成海边村落的谜题，让小洁加入队伍。具体请参照流程攻略。

## The Lost Lights/失落的光芒

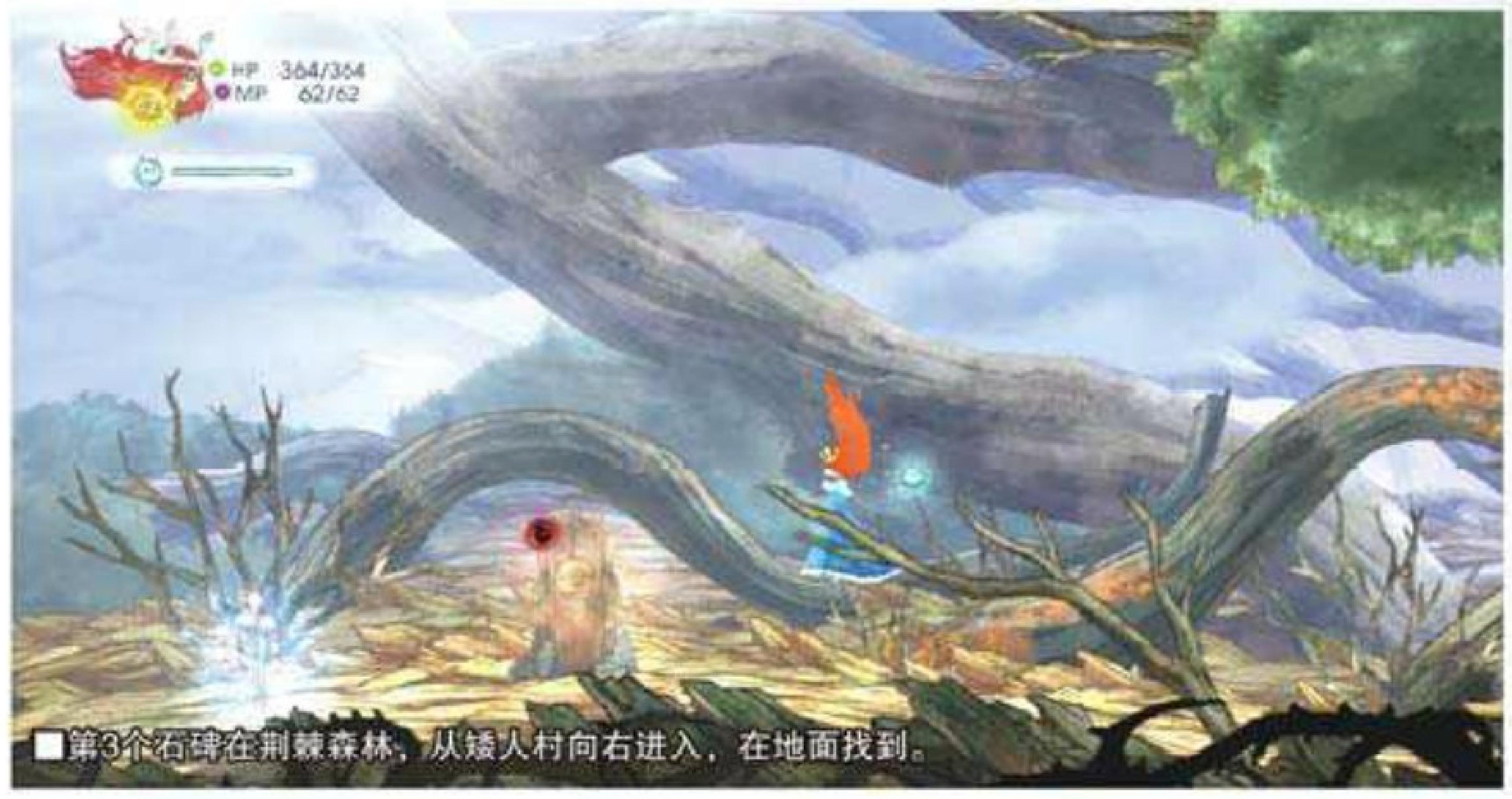
这个任务比较容易漏掉。首先要在海边村落向右走，进入海底继续向右到尽头接任务。然后到世界各地找到带标志的石碑，森林、平原和海底各有两处，收齐了全部萤火虫之后回到海底交任务即可。



■第1个石碑在接到任务位置的左边。



■第2个石碑在海边村落右边。



■第3个石碑在荆棘森林，从矮人村向右进入，在地面找到。



■第4个石碑在旧教堂左边，往下飞就能看到。



■第5个石碑在石像右边抽烟的女人右边，从老鼠的城镇向右出去。



■第6个石碑在月之神殿门口下方。

# 奖杯攻略

| 奖杯总数 | 20 | 铜杯 | 19 | 银杯 | 1 | 金杯 | 0 | 白金 | 0 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

本作的奖杯除了 Showstopper（搅局者）这一个之外，其余的都很简单。不要求达到全收集，基本上只要通关就能够拿全。

| 难度 | 1/10 |
|---|---|
| 所需时间 | 约 10 小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯 BUG 或事故 | 无 |
| 其他需求 | 无 |

奖杯 Perfect Sonnet（完美的十四行诗）需要找到特定位置的纸片自白书，流程攻略中有参考位置。奖杯 Winged Fury（羽翼之怒）只要游戏进行到一定程度，回去虐待低等级怪物即可。至于支线任务做法请参考上文。

奖杯 Showstopper（搅局者）要求同时打断 3 名敌人的行动。首先要把角色的全体攻击技能点出来，然后利用萤火虫从背后偷袭，进入有 3 名敌人的战斗。战斗中可以靠萤火虫来微调敌人的行动顺序，当 3 名敌人都进入施法区域且我方领先时就用全体攻击打断他们。



**摘星者 Starcatcher** 铜杯
奖杯说明：取回星星

**亲爱的姐姐 Sweet Sister** 铜杯
奖杯说明：欧若拉的姐姐加入队伍

**月亮之上 Over the Moon** 铜杯
奖杯说明：取回月亮

**布鲁姆斯契约 Bolmus Bond** 铜杯
奖杯说明：老鼠罗伯特加入队伍

**黎明 Sunrise** 铜杯
奖杯说明：取回太阳

**卡特奇达血脉 Kategida Kindred** 铜杯
奖杯说明：奥耶格斯加入队伍

**加冕典礼 Coronation** 银杯
奖杯说明：击败黑夜女王

**双鱼人的承诺 Piscean Promise** 铜杯
奖杯说明：时间法师小洁加入队伍

**喜剧 Comedy** 铜杯
奖杯说明：小丑露贝拉加入队伍

**悲剧 Tragedy** 铜杯
奖杯说明：小丑崔斯提斯加入队伍

**捕获坎培利人 Capilli Catch** 铜杯
奖杯说明：法师芬加入队伍

**10 岁生日 Tenth Birthday** 铜杯
奖杯说明：欧若拉等级达到 10

**完美主义者 Perfectionist** 铜杯
奖杯说明：将一个技能升到最高级

**奥库利大师 Master Oculist** 铜杯
奖杯说明：合成一次宝石

**抢镜人 Scene Stealer** 铜杯
奖杯说明：成功偷袭 3 次

**搅局者 Showstopper** 铜杯
奖杯说明：同时打断 3 个敌人
取得方法：要求同时打断 3 名敌人的行动。首先要把角色的全体攻击技能点出来，然后利用萤火虫从背后偷袭，进入有 3 名敌人的战斗。战斗中可以靠萤火虫来微调敌人的行动顺序，当 3 名敌人都进入施法区域且我方领先时就用全体攻击打断他们。

**羽翼之怒 Winged Fury** 铜杯
奖杯说明：蹂躏 5 名敌人（攻击打出 Devastation/ 粉碎）
取得方法：只要游戏进行到一定程度，回去虐待低等级怪物即可。

**探索者 Explorer** 铜杯
奖杯说明：打开 30 个宝箱

**完美的十四行诗 Perfect Sonnet** 铜杯
奖杯说明：收集所有自白书（Confession）
取得方法：需要找到特定位置的纸片自白书，流程攻略中有参考位置。

**照顾基层 Grassroots** 铜杯
奖杯说明：完成 3 个支线任务

# 星尘位置

## Old Monastery/旧修道院











■从这个位置进入隐藏区域。



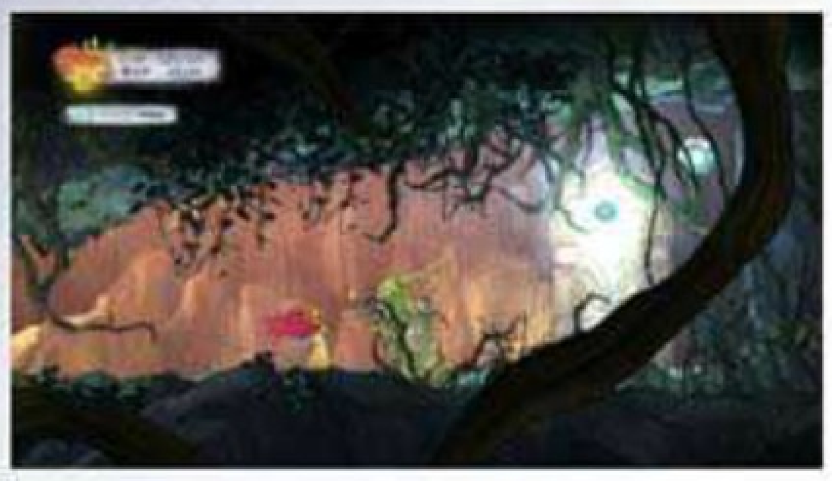
## Capilli Village/坎培利村



■井下



■井下


▲在风车区域附近找到隐藏门。







## Windwheels/风车谷


▲从这里下去可以找到隐藏区域。








▲在城镇进门后进入地下室。

## Magna/巨人体内







## Magna - Temple of the Moon 月亮神殿





## Forgotten Tower/忘却之塔






■从这里进入牢房。




■进入帐篷。





## Piscean Village/双鱼村






■从这里进入隐藏区域。



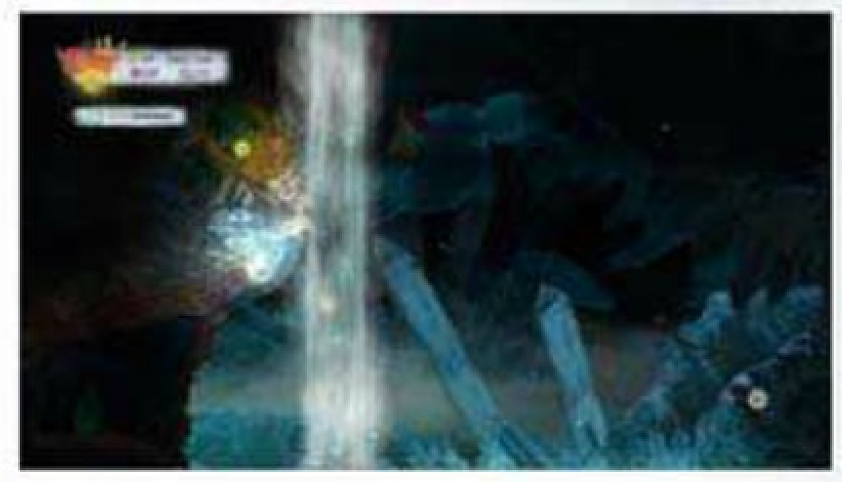




## The Gate of the Sun/太阳之门



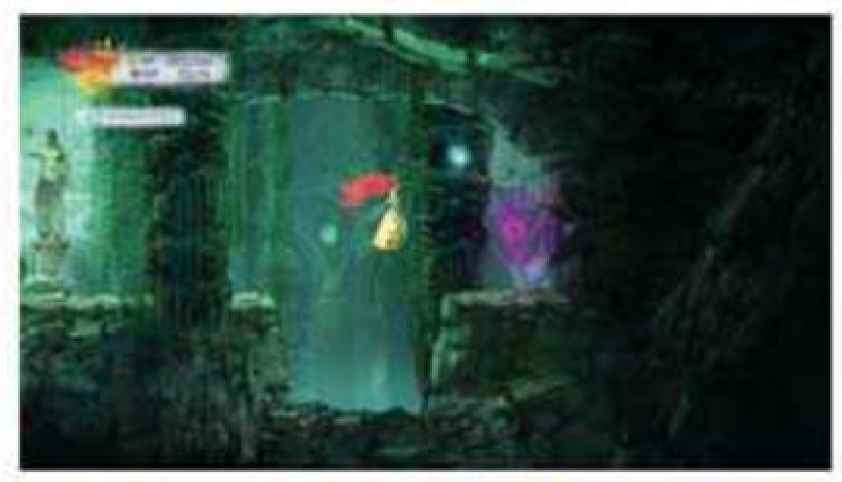







■留意顶上的隐藏区域。





## Palace of the Sun/太阳宫殿











很久没有玩到像《勇敢的心 世界大战》这样优秀的解谜类游戏，精美的画面，悠扬的旋律，扣人心弦的剧情，精妙的解谜，种种优点都让玩家无法抗拒，以第一次世界大战作为背景的本作，无处不凸显出战争对人类带来的伤害，玩家在游戏过程中能感受到和平年代的珍贵所在。虽然游戏属于一周目神作，重复价值并不高，但 14.99 美元的价格绝对物超所值，在这里将本作推荐给所有玩家。

文 伽蓝 美编 NINA

| 勇敢的心 世界大战 | Ubisoft | 益智解谜 |
|---|---|---|
| PS4 Valiant Hearts: The Great War | | 美版 |
| 2014年6月25日 | 本地1人 | 对应玩家年龄：13岁以上 |
| 售价为14.99美元 | | |

# VALIANT HEARTS - THE GREAT WAR -

## 操作列表

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 左摇杆/十字键 | 移动 |
| ×键 | 动作键/对话 |
| □键 | 攻击 |
| △键 | 打开历史物品界面 |
| L1键 | 指挥医疗犬 |
| L2键 | 显示投掷轨迹 |

《勇敢的心 世界大战》的操作十分简单，主要的难点在于解谜部分，而游戏的奖杯十分简单，只要在流程中完成全收集，并注意完成一些特殊条件型奖杯，基本上一遍通关下来就可以取得全白金，由于游戏可以随时选关重玩，因此不存在有遗漏的要素，故下文主要侧重解谜以及收集要素，条件型奖杯也会在文中特别提及，而流程必定获得的奖杯就不再赘述。






## 全收集流程攻略

1914 年 8 月 1 日，奥匈帝国皇太子斐迪南在萨拉热窝视察时，被塞尔维亚青年加夫里若·普林西普枪杀，以此为导火索第一次世界大战爆发，法国也不可避免地陷入了冲突之中，在德国向法国宣战后，生活在法国的德国人民被下令离开法国境内，而卡尔（Karl）正是其中的一员，故事也因此而拉开了序幕……

# 第一章 Dark Clouds

## Casern

### 流程

1. 开始游戏后一路往前走，直到尽头的指挥官举手出现喇叭的图案，这时回头与身后的士兵对话让他吹响喇叭。接下来是一段训练关卡，每一个位置都有明显的按键提示，玩家可以在此处熟悉游戏的基本操作**收集品 1**。最后在旗杆处**收集品 2** 按下动作键，然后逆时针旋转左摇杆升起旗帜即可。

2. 来到火车站后可以说是进入正式游戏部分，玩家的任务就是要将欺凌左侧男子的士兵赶走，调查场景起点处的链条并向下拉动，可以将左侧的士兵赶走。

3. 在前方会因指挥官挡道而无法继续前进，在这里要为他送上美酒，虽然这里的地上有一箱黑瓶子的烈酒**收集品 3**，但这些烈酒他是不会要的，正确的方法为取得路上一名在啃面包的士兵一旁箱子上的香槟，最后与指挥官对话送上香槟后他就会让道。**收集品 4**

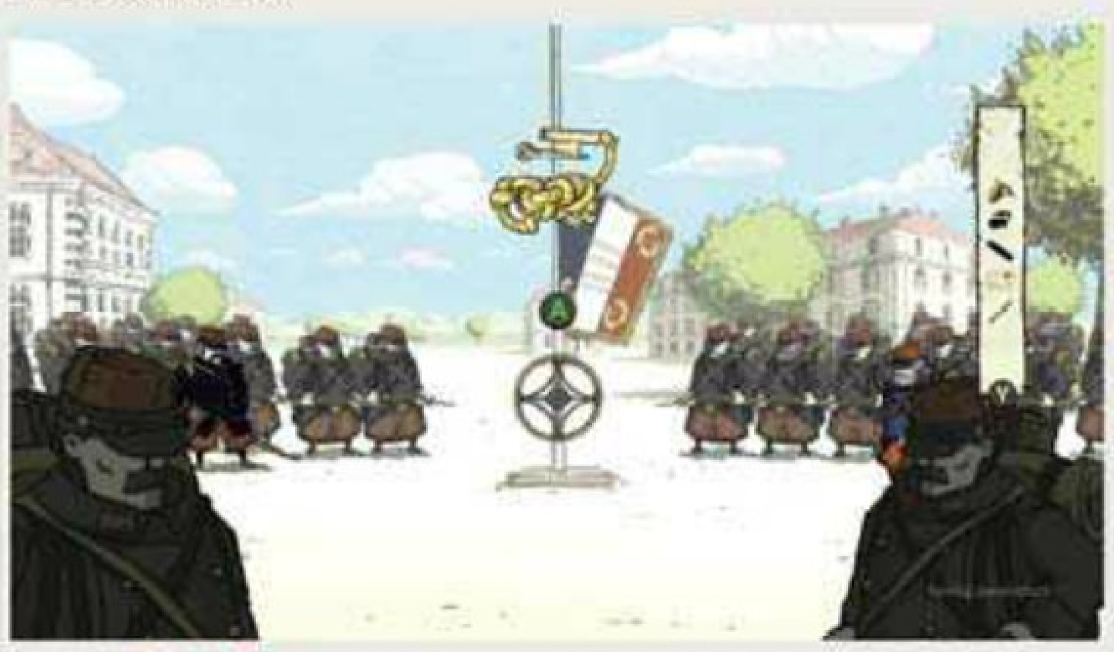
4. 下一个场景我们的目标是要登上列车之上，但是梯子下方士兵阻挡，在这名士兵旁边有一个军乐队，按照“2-4-3-1”的顺序与乐手对话，士兵就会自行离开**收集品 5**，最后在车顶之上往左走，拉动另外一个链条机关赶走另外两名士兵即可。

### 收集

**收集品 1**：在训练营第一次用手雷炸倒稻草人后，就在这个稻草人所在的位置。



**收集品 2**：在升起国旗前，在旗杆右侧的地上可以取得。



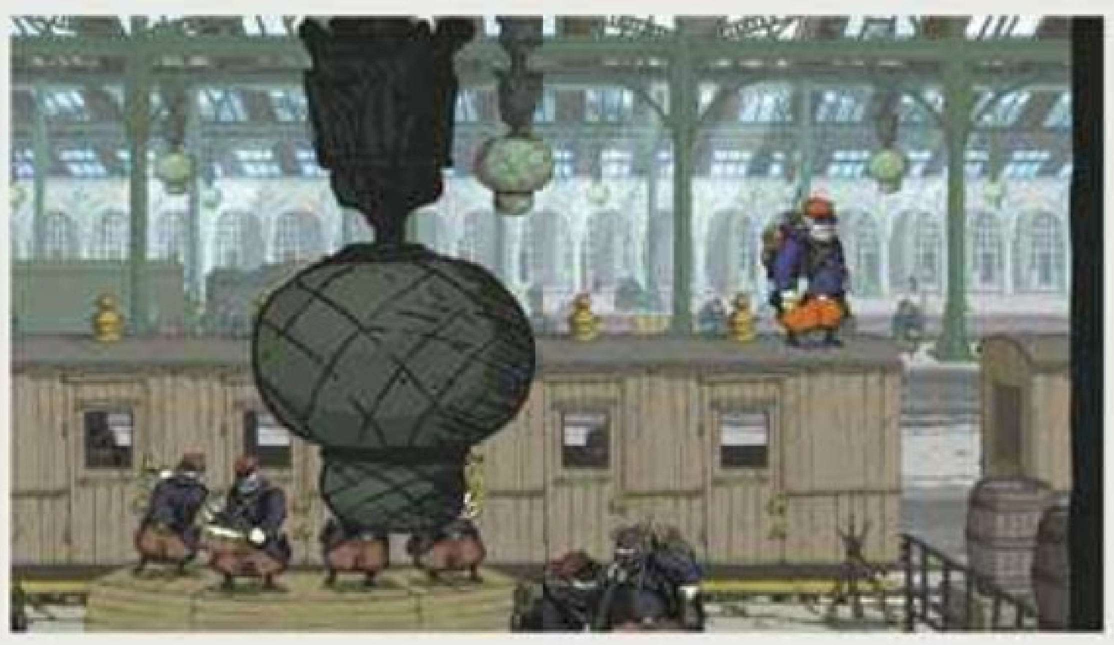
**收集品 3**：拣起一个酒瓶往列车上方的金色铃铛投掷，收集品就会掉落。



**收集品 4**：在流程 3 中为指挥官送酒使他让道后，就在必经之路的地上，法国国旗的旁边。



**收集品 5**：完成流程 4 的步骤登上火车车顶后，在最右侧的车厢尾部。



### 剧情

在卡尔被迫离开法国妻儿的数日后，由于战事的扩大，卡尔的岳父、玛丽（Marie）的父亲埃米尔（Emile）也被征兵入伍，在随后的 1914 年的 8 月 21 日，埃米尔的所属部队被万多夫男爵（Baron Von Dorf）率领的 71 旅团击败，埃米尔也因此成为了德国人的俘虏。

## Marne Battle

### 流程

1. 在流程开始后**收集品 1**，前进的路上会遇到不少挡道的障碍物，铁丝网只要连点动作键就能将其破坏，而木板堆叠的障碍可以直接用攻击键破坏。

2. 来到一个被沙包以及推车阻挡的高低落差处**收集品 2**，只要取得地上的手榴弹，并投掷到木车与沙包之间的夹缝处就能炸出通路。

3. 来到一座桥梁之上时，会因敌人的机枪塔而无法继续前进，这时从桥梁的这一边取得手榴弹，并在远处将手榴弹投掷到敌人头上的沙包堆之上，这样手榴弹爆炸后会落下一道梯子，等待敌人上弹时迅速跑到梯子处往上爬就能躲过机枪塔。往前走几步可以发现必经之路上有一名敌人在镇守，在这里拾取顶部的砖块，瞄准敌人身后的沙包投掷吸引敌人的注意力，然后迅速走到他的背后就可以将其击倒。

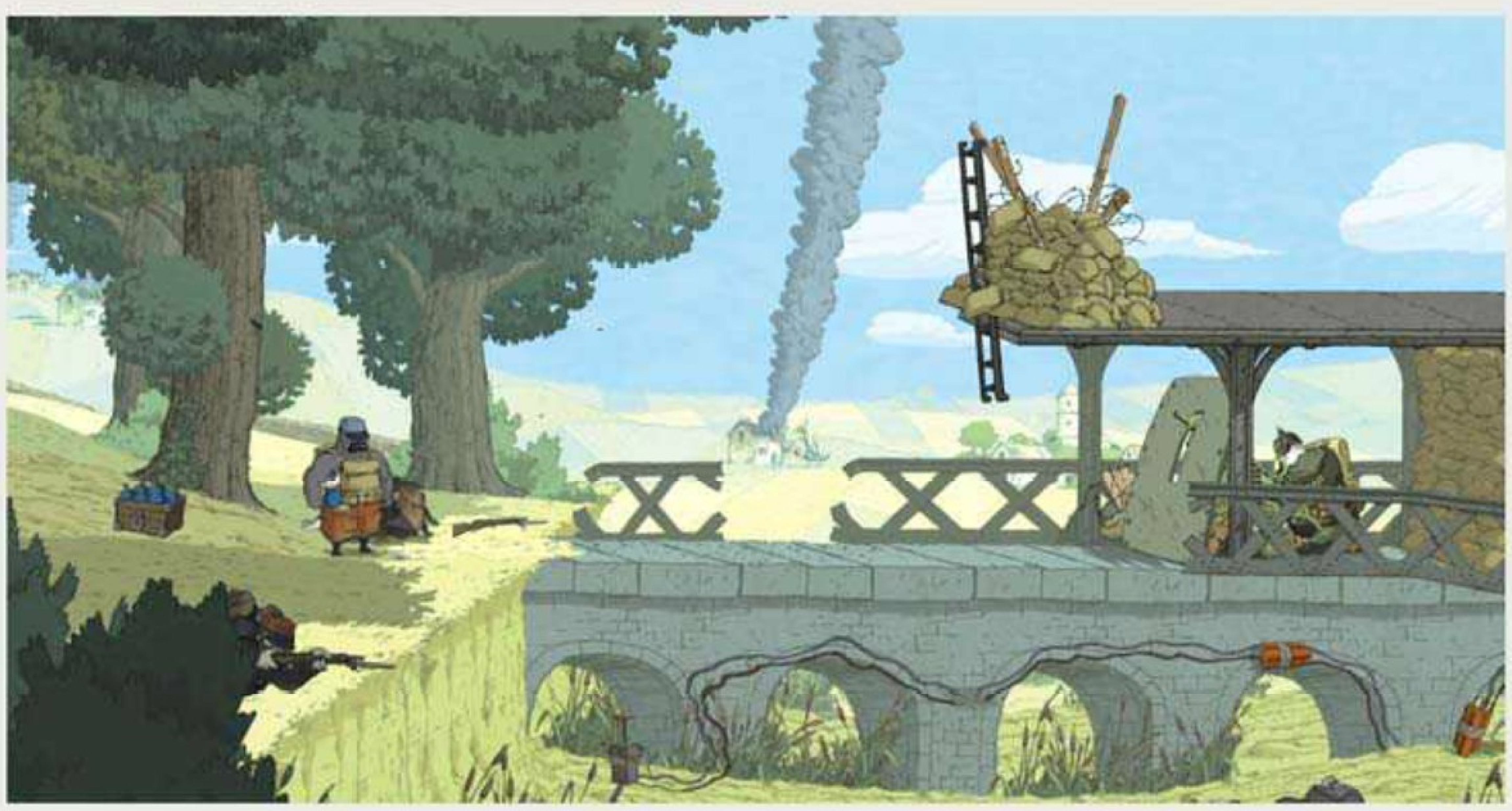
4. 沿梯子来到桥梁的底部**收集品 3**，拣起地上一具尸体旁的炸弹安装在其中一处桥墩之上，然后来到最左侧引爆桥梁即可逼退敌人。

5. 从被炸毁的梯子重新往上爬，在最顶部拾取手雷，投掷到远处的红色炸药箱所在位置就能炸出继续前进的道路。

6. 继续前进可以发现一条悬挂的绳梯**收集品 4**，从最右侧拾取地上的砖块对准绳梯投掷就能使其落下形成前进的道路。

7. 接下来右上角会显示前方敌人机枪塔的射击状态，等待他停止射击后再作前进，在战壕处取得手榴弹后，往房子上方的缺口投掷手榴弹 2 次就能炸开缺口。

8. 在发现万多夫男爵的身影后，躲避机枪塔的扫射进入前方的谷仓，在谷仓底层最右侧破坏木门可以找到一些酒瓶，利用投掷酒瓶的方式引开位于梯子上方的敌人，顺势爬上二层将其击倒即可**收集品 5**。沿楼梯来到第三层，在左侧的地上拣起水果，然后破坏最右侧的钉在窗户的木板，用水果投掷右上角的金色铃铛可将正上方的敌人引开**收集品 6**，击倒另一名敌人最后调查并撕毁敌人的旗帜即可。



## 收集

**收集品 1：**关卡开始时，在面前的破旧推车旁就可以找到。



**收集品 2：**在此处先不要急着炸毁沙包，否则就无法取得这个收集，调查木箱前方被草堆遮挡的高低落差处即可取得。



**收集品 3：**这里先不要急着引爆桥梁，否则无法取得这个收集，就在梯子旁的地上可以找到。



**收集品 4：**就在刚看到绳梯的位置，一具德军尸体的旁边。



**收集品 5：**在谷仓中用酒瓶引开敌人来到第二层时，破坏最右侧的木门，就在门外露天场景的地上。



收集品 6：在利用金色铃铛引开敌人后，击倒敌人来到房顶，调查金色铃铛的上方即可取得。



## 剧情

弗雷迪是自愿加入法国战线的美国志愿兵，战争带来的影响已经摧毁了他原有的生活，他参加战争的原因只有一个，就是为了惩罚这一切的罪魁祸首。1914 年 9 月 7 日，在马恩河战役中，弗雷迪终于找到了万多夫男爵所率部队的踪迹，在突破重重险阻后，最终他所属的部队使万多夫男爵的军队不得不撤退。

# Neuve-Chapelle

## 流程

1. 在左侧的德军医疗官的提示下，可以得知医疗犬需要喝水，调查一旁的水箱并逆时针转动机关就能放出水，从医疗官让开的路一直往左走，在尽头会触发埃米尔与卡尔相见的剧情。

2. 剧情过后**收集品 1**，拉动左侧的大铁锅到房间中央，首先转动机关让大锅盛满水，然后拉动右侧的机关将水煮沸，最后拉动链条放出食物，最后即算作烹调成功。最后当玩家将食物锅往右侧推时，会受到来自英印联军的攻击，玩家要做的就是一边躲避炮弹，一边跑到刚才烹调的房间内避难。

3. 根据屏幕的提示按键，控制医疗犬将埃米尔拉出瓦砾，切换到埃米尔的操作后攻击破坏障碍物重新来到室外，在前方会遇到一个机关缺少拉杆的谜题，在这里需要拿起身后的酒瓶，然后对准炮弹障碍后的树上的拉杆投掷，然后切换医疗犬操作取得拉杆再送到埃米尔手上，在获得拉杆后即可升起障碍继续前进。

4. 接下来的谜题中，玩家需要到达右侧尽头，拉动满载炮弹的货车到达最左侧，让其充当固定板迅速跑到上方拉杆机关的所在，在拉动机关后，待升降台上升到同一高度后登上，最后到达最上方的平台。

5. 沿路一直往前走，在通过一段战壕后会有往下挖的提示，在挖掉泥土后进入地道**收集品 2**，在地道中往下走就能离开。

6. 离开地道后，可以发现地道尽头被炸弹所阻挡无法继续前进，同时医疗犬会不断在某个位置挖地，这个时候切换医疗犬挖地可以在该处挖出一块骨头**收集品 3**，只要将这块骨头投掷到前方的炸弹处就能炸开道路。在此处继续往前走时需要小心地调整左摇杆一边挖一边躲避炸弹前进**收集品 4**。

7. 在剧情中，医疗犬被铁丝网所缠住，眼看面前即将碾来的汽车，镜头跳转到了几分钟前的弗雷迪之上。接下来的前进过程中，会有数块铁板可以用作防御，只要敌人的射击暂时停止，攻击铁板将其破坏继续前行即可**收集品 5**。

8. 进入地道内，里面的印度士兵会比出一个“2-3-2”的手势，实质上这代表玩家要协助他完成 3 个炸弹放置点，转动地图最右侧的机关可以将这名士兵从左中右三个位置切换，而他比出的手势正是代表这 3 个位置所需的炸药数，根据他的手势投掷相应数量的炸药数完成炸药放置的任务，按下一侧的装置将它们引爆即可。

9. 沿引爆后形成的斜坡往上走**收集品 6**，在沿梯子往上爬的过程中会触发剧情，这时需要控制弗雷迪迅速到达顶层，控制炮台射击远处的车辆拯救埃米尔，最终在弗雷迪的帮助下，埃米尔以及医疗犬都得以获救。

**Good doggy** 铜杯

奖杯说明：与医疗犬互动

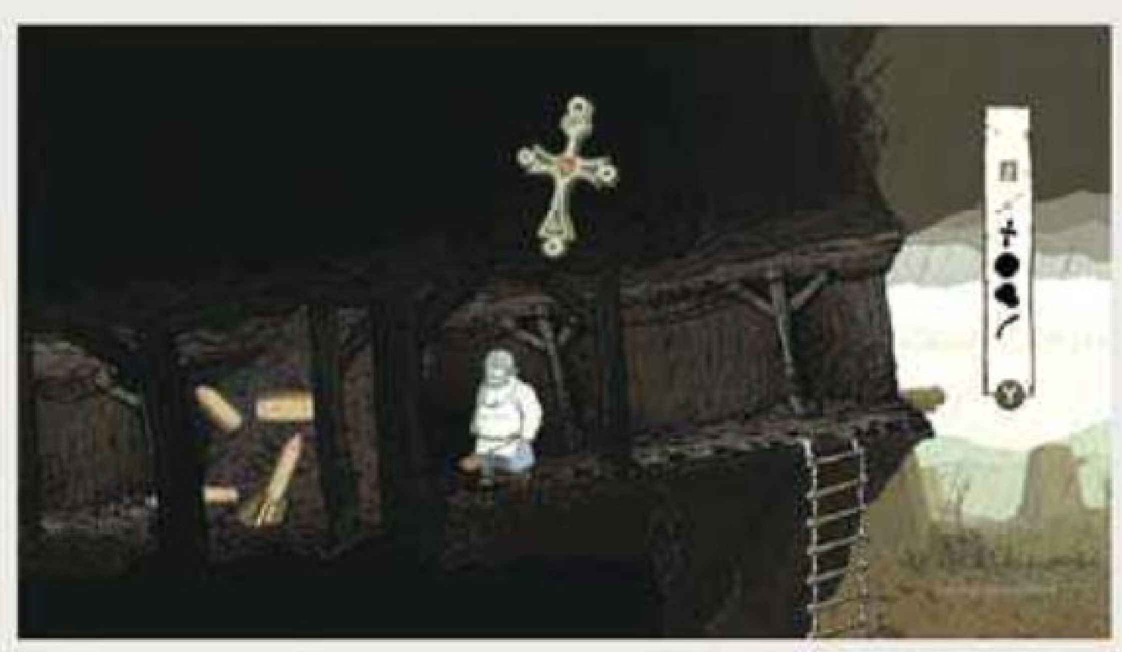
取得方法：在与医疗犬相遇后，按调查键即可与医疗犬进行互动。

## 收集

**收集品 1：**在推走大锅前，在房间左侧尽头的地上可以找到。



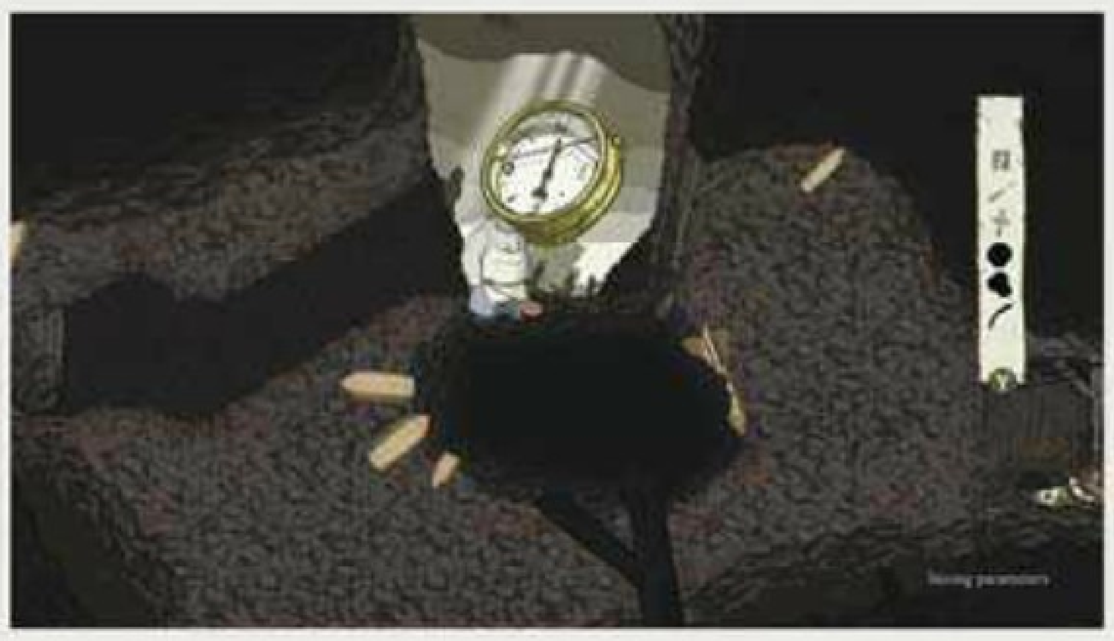
**收集品 2：**沿地道往下走，在左下方挖掉泥土后就能取得。



**收集品 3：**挖出骨头后，先不要急着往前走，往后走并观察左上方可以发现一段悬挂在上方的梯子，用骨头对准梯子投掷，再沿落下的梯子往上爬，在挖掉一部分泥土后就能取得这个收集。



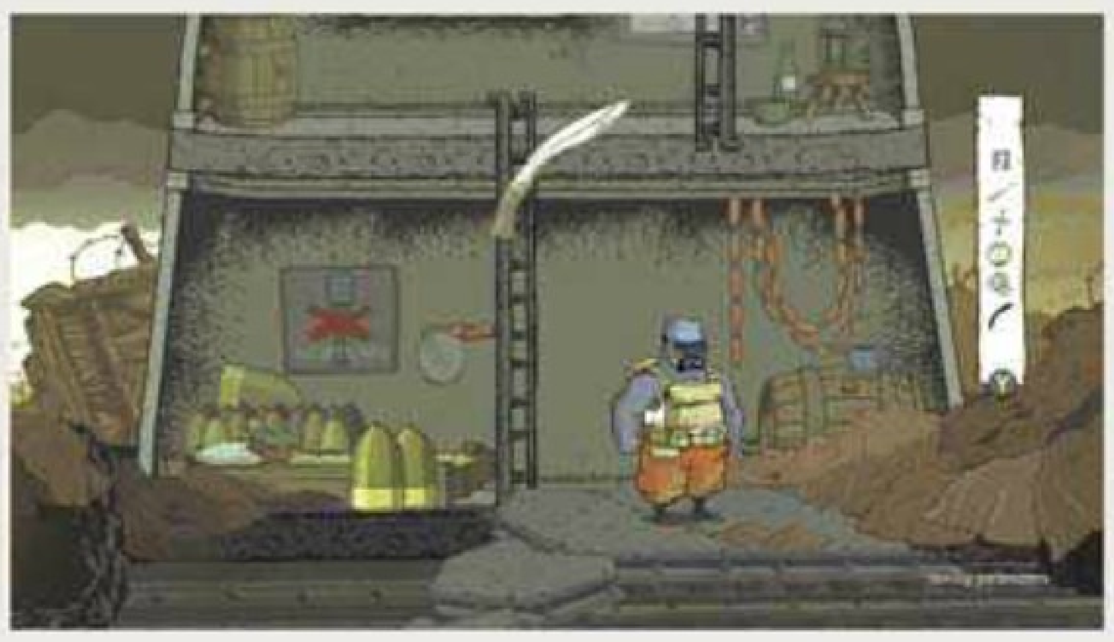
**收集品 4**：在挖路前进的过程中，在中央岩石的上方可以取得这个收集。



**收集品 5**：在破坏第 3 块铁板后不要急着进入前方的地道，在地道入口处的泥沼旁可以找到这个收集。



**收集品 6**：收集品就在这个斜坡之上，十分明显。



## 剧情

在英国军队的协力下，英法联军最终在马恩河战役中战胜了德国，这也使得德国“速战速决”的计划破产，德军因此将战线往北收紧，在随后的寒冬中，德军在重重的战壕以及管道中驻扎。此时此刻，卡尔的军队驻扎在新沙佩勒的郊外，这个军营也正是德军关押埃米尔的地方。卡尔与埃米尔相见后，卡尔在来自玛丽的信中得知德军已经占领了她的家乡……随后，德军营地受到了来自英印联军的突袭，虽然埃米尔幸存了下来，但却与撤离的女婿卡尔再次分隔千里，但在这一场灾难中，他收获了与弗雷迪以及一只忠犬的友谊。

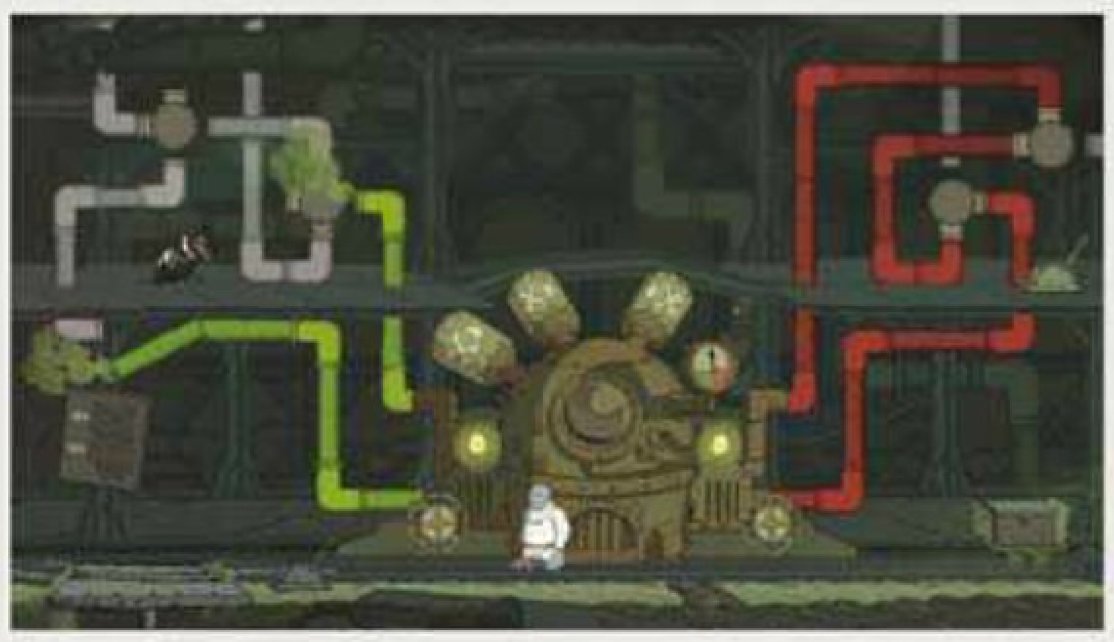
# Ypres

## 流程

1. 遭遇德军毒气袭击后，操纵医疗犬将前方的机关拉动后就可以继续前进。

2. 在前方会再次遭遇毒气，在弗雷迪所在位置的身后，医疗犬会开始吠叫，在这个位置的土堆往下挖会到达下层区域**收集品 1**，首先连续拉动标记为“↑”的机关让吊箱到达最顶层，然后指挥医疗犬爬到箱子之上，随后拉动“↓”机关让医疗犬到达中层，埃米尔爬到吊箱之上，切换医疗犬让其拉动“↓”的机关使埃米尔到达底层。接下来的毒气管道谜题**收集品 2**，首先转动右侧的阀门使得右侧区域的管道变红，然后拉动场景最右侧的矿车回到刚才的吊箱位置，让医疗犬将吊箱升起后将矿车推到吊箱的正下方，再指挥医疗犬将吊箱再次下降，这样两个箱子就会叠在一辆矿车上，将这两个箱子拖到左侧管道下方的木板处，然后拉动一旁的机关将两个箱子往上顶，使得原来掉落的管道重新接上，最后转动左侧的阀门直到管道过载爆炸即可从梯子离开**收集品 3**。

3. 在躲过敌军的轰炸后进入地道**收集品 4、5**，在地道右侧尽头抱起竹篮，然后放置在中央的绳子上，随后示意医疗犬走到篮子之内，让埃米尔拉动一旁的机关升起竹篮让医疗犬到达上层，再控制医疗犬放下梯子，待埃米尔爬到上层后，拣起地上的骨头作为拉杆，拉动上层的机关让弗雷迪落下，他会为我们剪开铁丝障碍**收集品 6**，最后一路躲避毒气弹走到尽头即可完成本关。

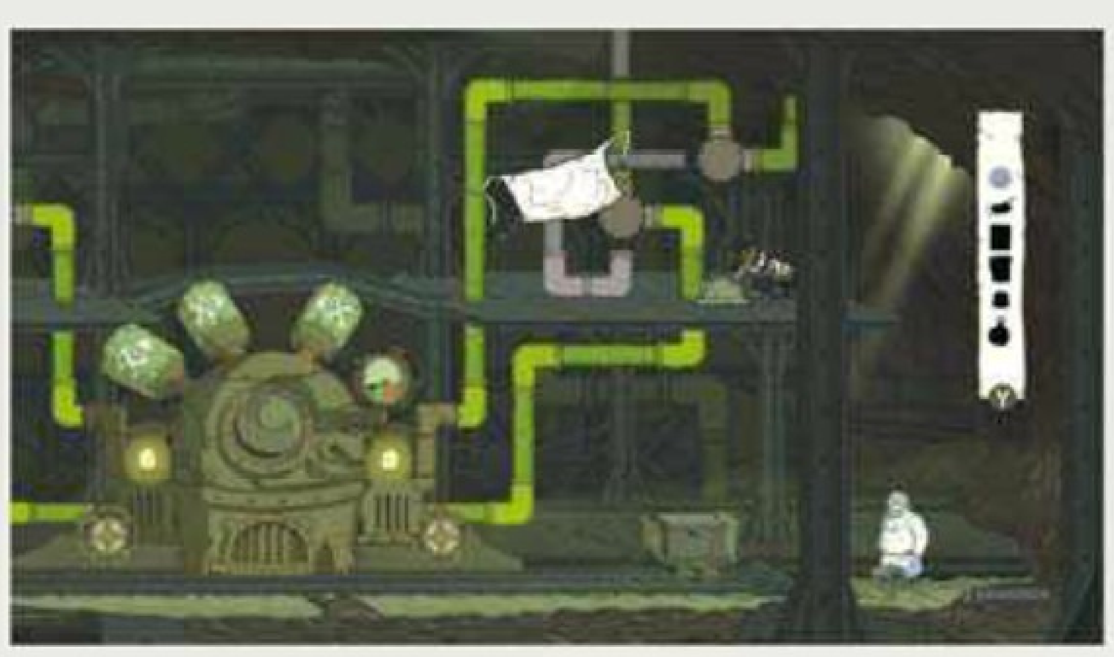


## 收集

**收集品 1**：来到下层，将面前的机关按照 2 下“↓”1 下“↑”的顺序将平台升到同一水平位置即可到达对面获得收集。



**收集品 2**：在毒气管道谜题处先不要急着转动管道，一直往右侧走，越过一辆矿车后就在地上。



**收集品 3**：沿梯子回到地面时不要急着往前走而是往后方走，这时医疗犬会开始挖地，控制医疗犬挖开此处就会出现收集。



**收集品 4**：进入地道后就在入口前方的地上。



**收集品 5**：在这个地道右侧尽头的竹篮旁，控制医疗犬挖掘可得。



**收集品 6**：收集品就在铁丝障碍之后。



## 剧情

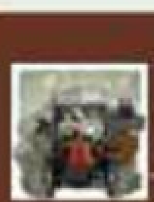
1915 年 4 月 22 日，为了追击行踪飘忽不定的万多夫男爵，埃米尔以及弗雷迪追击到比利时的伊普尔，但德军竟在此处将毒气弹投入了使用，使得联军受到了重创，在撤离的过程中，埃米尔和弗雷迪幸得一名年轻女子的相助，最终得以幸存下来。

# Danger from above

## 流程

纯粹的逃脱关，在这里玩家要配合音乐来躲避来自德军飞机的袭击，德军飞机的攻击方式无

非只有两种，一种是从上方投下炸弹，这种攻击会提前在地上以由浅到深的阴影显示，提前躲避即可。另一种攻击是机枪的扫射，只要与其扫射方向相同的方向靠边走就能躲避。另外在关卡的后半段还有地雷的障碍，即将出现地雷的位置会有骷髅标记显示，稍微注意就不会有太大问题。



**Taxi Racer** 铜杯

奖杯说明：在车辆毫发无损的情况下完成一次驾驶关

取得方法：只要熟悉了基本的躲避方式，要无伤完成本关也并非难事，如果失败了后面的流程也还有类似的关卡，因此无需担心。

## 剧情

这位年轻女子的名字叫做安娜，是一名生活在巴黎的比利时学生，蔓延的战火使她与父亲失去了联络，寻找父亲的下落是她的首要目标，所幸的是，他们都朝着同一目标进发。在前进的过程中，一行三人受到了德军巡逻机的轰炸，最终万多夫男爵的飞机将他们击中，弗雷迪也因此受到了重伤。

# Neuville-Saint-Vaast

## 流程

1. 观察关卡开始时所在位置的远处，有两名士兵在内碉堡内用机枪塔把守着，无论左还是右，只要玩家一探头就会被打成马蜂窝，正确的做法是指挥医疗犬取得左侧的手雷，然后对准右侧的沙包投掷炸开通路，由于右侧碉堡内的士兵一段时间就会离开岗位一阵子，利用这个时间差前进即可。

2. 从一个地洞按下上键进入下一个场景，在这个场景中会有士兵来回跑动操练，一旦被发现就会判定为失败**收集品 1**，而利用场景中的木板作为掩体可以安全地前进，到达尽头时会发现通路被铁丝网阻隔，在这里注意一旁有一个小洞，指挥医疗犬从小洞进入到上层，在医疗犬到达上层后往回走，这样医疗犬也会跟着一起往回走，在场景中央几名士兵聚集的地方有一把剪钳，切换医疗犬将其咬起回到右侧尽头的小洞送到埃米尔手上即可剪开刚才挡道的铁丝网进入前方的地洞继续前进**收集品 2**。

3. 离开地洞后，首先需要躲避左上角的哨兵，等他离开视野后一步一步前进，但在前方的必经之路上会遇到一个德国士兵，这时指挥医疗犬引开他的注意，再从其身后将他击倒即可进入带有医护站标记的门。

4. 在下一个场景中，拉开中央一名垂死的士兵，然后其身后会出现一个小洞，控制医疗犬进入小洞，然后切换埃米尔往回走，破坏右侧尽头的障碍物进入到一个房间内**收集品 3**，在这个房间中可以从窗口处看到一个炸弹，指挥医疗犬将炸弹叼回身边。往左侧走可以看到一个引爆器以及另外一个炸弹，在更左侧会有一段引线，这里的任务是将两个炸弹放置到右侧引线，而引爆器则放置到右侧引线，但在操作的过程中需要时刻注意远处士兵的视野。

5. 引爆炸弹后进入新场景，转动面前的机关将轨道车拉到身边，在轨道车往回走时借助它作为掩体便可躲过哨兵。挖开泥土进入地道后，前方有德军看守无法继续前进，这时先从吊篮下方的门进入**收集品 4**，将左侧的大木桶拉出并越过，挖开泥土后取得地上的酒瓶，用这个酒瓶将房间之外看守的德军引开，从身后将他击倒后即可进入他看守的门内并取得机关的手柄**收集品 5**，将手柄放置在最中央的机关上，指挥医疗犬坐到吊篮之上就让它回到身边。最后来到这个场景的最左侧，指挥医疗犬爬到里面叼回士兵身旁的钥匙**收集品 6** 便可从一旁的门离开。

6. 在新场景中攻击破坏中央的障碍继续前进，尽头的机关会因缺少部件而无法操作，这时从中央的房间进入，首先使用右侧的转盘机关将上方的链钩移动到最左侧，然后来到中央将钩子落下，让它钩住最左边的转盘机关，再将链钩往回收，但由于墙壁的阻隔玩家无法取得这个转盘，因此需要回到房间之外，将左侧的白色衣柜推开，从出现的入口处进入到转盘所在的位置下方，然后指挥军犬拉动机关，这样一来就能成功取得转盘。

7. 利用转盘打开大门来到顶部后，操控大炮将远处的机枪塔摧毁即可结束本关。

## 收集

**收集品 1**：在士兵往右侧跑后，不要急着往右侧前进，回头走到左侧尽头，指挥医疗犬钻入左侧尽头并挖掘地面可以取得，如果在取得后不慎被敌人发现也没有关系，收集品依旧计算在内。



**收集品 2**：沿梯子进入地洞后一直往左挖，在尽头可以找到收集。



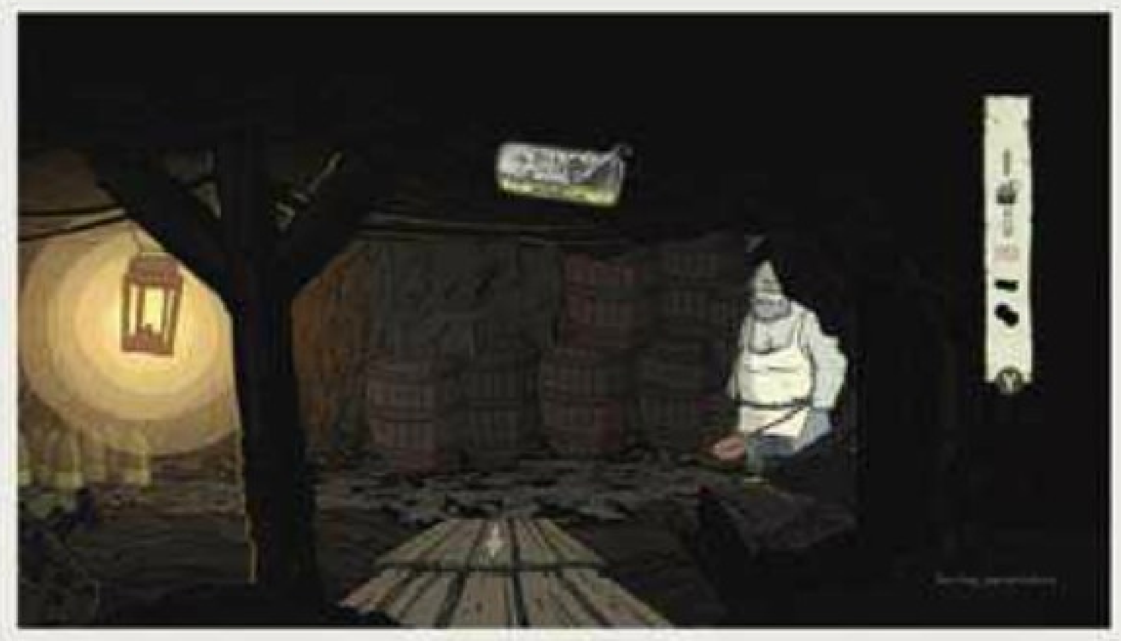
**收集品 3**：在房间的尽头两个木箱的顶部有收集品，只要攻击敲动木箱收集品就会掉落，但注意攻击时不要离木箱太近，否则不能将收集品击落。



**收集品 4**：进门后就在右侧的地上。



**收集品 5**：进门后右侧的地上。



**收集品 6**：就在钥匙旁边的地上，指挥医疗犬即可取得。



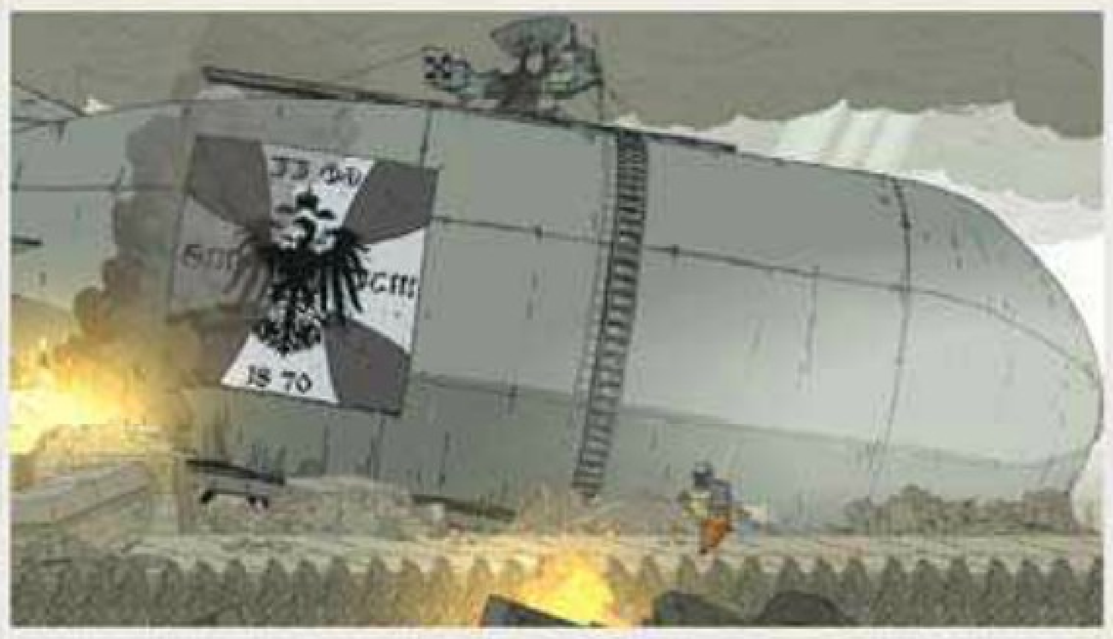
## 剧情

受到袭击后，安娜留了下来照顾受伤的弗雷迪，因此埃米尔必须独力寻找医疗物品拯救弗雷迪，在寻找药品的路上，埃米尔利用大炮突击了万多夫男爵，虽然男爵再次侥幸逃脱，但目睹这一切的安娜也因此得知了自己的父亲正被男爵挟持的事实。

# Reims

## 流程

1. 由于炮火的轰炸，弗雷迪与其他两人分开了。首先操控弗雷迪离开地下，躲过炮火的轰炸前行后就会重新切换到埃米尔的视角**收集品 1**，在这里玩家的任务是操控埃米尔帮助场景中受战火波及的平民，以最终获得众人的协助合力推开



障碍物以追上弗雷迪。

2. 往左侧走可以看到一名倒在火海中的男子，指挥医疗犬将其拽出后，从他身上会掉落一根手柄，手持这根手柄来到场景最右侧的房间，会发现一名男子在二楼发出求救的信号，要救出这名男子首先要转动右侧镜头的转盘，使右侧的吊梯落到底层，然后从一楼的楼梯往下走**收集品2**，让医疗犬咬着刚才取得的手柄搭乘吊梯，重新回到上层调节转盘让医疗犬将手柄交到男子手上，在其将手柄接到机关之上后指挥医疗犬拉动机关即可降下升降梯救出这名男子**收集品3**。

3. 回到刚才的火海旁边，从一旁的门进入建筑内部，在建筑一楼的右侧有一个被困的小女孩，只需要简单地往左拉开柜子就能让她逃出生天。

4. 在救出小女孩后将柜子重新推到右侧尽头，可以在地上拾到一把钳子，然后从左侧尽头的楼梯来到二楼**收集品4**，再沿梯子爬到三楼，用刚才取得的钳子剪开悬挂横木的绳子就可以救出对面被困的男子**收集品5**。

5. 至此所有的平民已经救出，接下来玩家需要在广场上与刚才救出的人对话，要求他们协助推开障碍物，经过一段地道后**收集品6**，会进入与男爵的2段“BOSS”战。

6. 埃米尔与男爵的战斗中，男爵会在一个位于半空的金属吊箱中投掷手雷，玩家需要利用场景中破烂的管风琴来对他造成伤害，这里一共有4个琴键，左侧的3个需要由埃米尔控制，右侧的1个则需要指挥医疗犬按下，通过4-4-2-3-4-1的按键的顺序来按键即可取得战斗的胜利。

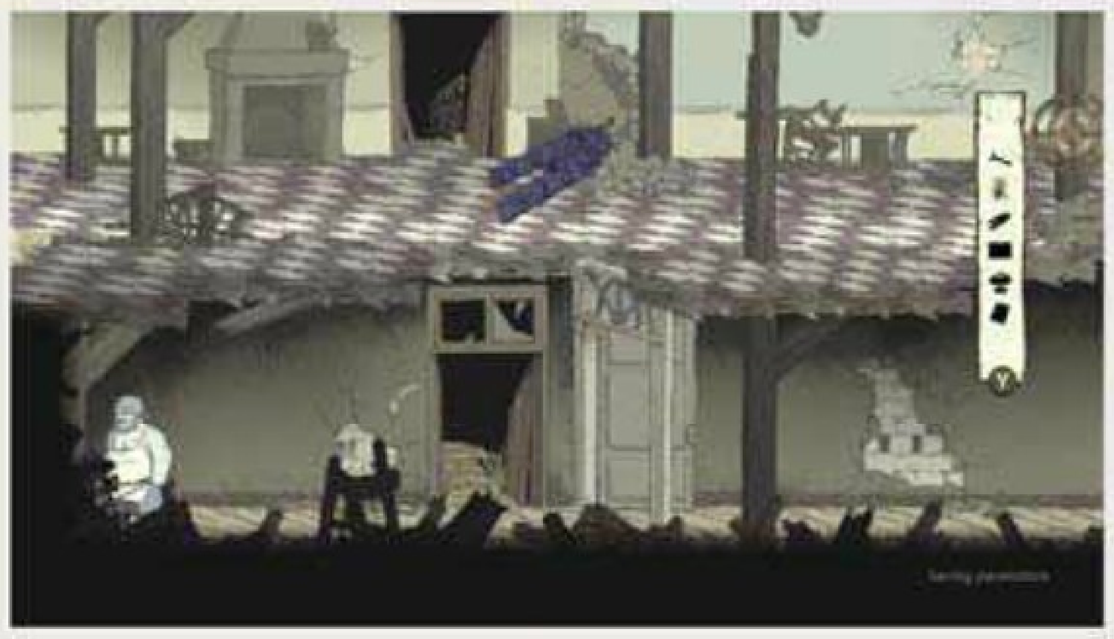
7. 弗雷迪与男爵在天台的战斗十分简单，男爵虽然同样会投掷手雷，但他每次投掷的最后一个手雷必然是哑弹，将其拾取后对准前后两个螺旋桨卡口投掷即可结束战斗。

## 收集

**收集品1：**就在刚切换到埃米尔的控制后，往左走，就在安娜身旁的地上，指挥医疗犬挖掘后可得。



**收集品2：**来到负一层后，就在左侧的地上。



**收集品3：**在救出男子后，控制埃米尔走到该升降梯之上，指挥医疗犬再次推动机关升起升降梯，在刚才男子被困的位置有一个柜子，打开该柜子后即可取得。



**收集品4：**来到二楼后，打开右侧尽头的柜子即可取得。



**收集品5：**在救出男子后，指挥医疗犬在刚才被困男子所在的位置可以取得。



**收集品6：**收集品就在地道的右侧尽头处。



## 剧情

在发现男爵的身影后，埃米尔一行决定对男爵发起攻击，这次他们来到了满目苍夷的法国城市兰斯，经过艰难的战斗，这个诡计多端的男爵被埃米尔与弗雷迪合力击退……

# 第二章 Broken Earth

## Paris

## 流程

1. 进入左侧的房间内**收集品1**，拣起壁炉下的煤球**收集品3-1**，然后回到窗台处等待持有钥匙的白鸽，当其在窗台的正上方时就向它投掷煤球，这样离开房间所需的钥匙就会落在露台之上。

2. 打开大门离开后**收集品2**，与公寓门外的卖报男对话后继续前进**收集品3-2**，在前方可以看到一辆抛锚的车，这辆车有2个故障，一是轮胎故障，这搬起前方广告牌旁边的备胎**收集品4**安装在车辆的后轮上即可解决。另外一个是引擎故障，要解决引擎的故障，首先需要稍微往回走，拣起地上的多边形扳手扭开车辆后方的水管，然后在听到女孩的哭声后重新回到公寓为其包扎，包扎的方式很简单，只要在有波动的线条处按下按键即可，这样小女孩的母亲会放下一个容器，拿着该容器回到水管处盛水，再将水倒到抛锚车辆车头的引擎处就能解决所有故障，最后再次拣起一个正方形标记的扳手，将车辆放回平地就能驾车离开这个场景。

## 收集

**收集品1：**在大门左侧的柜子内。



**收集品2：**开门后可以看到一名小女孩，收集就在小女孩身旁的桌子上。



**收集品3：**这个收集并不能一步到位获得，首先在关卡初段拾取煤球后，将对面房顶的白鸽赶走，收集品就会掉落，之后在离开公寓后就能在卖报的男子身旁的地上取得。



收集品 4：搬开轮胎后，收集就在广告牌旁边。



## 剧情

镜头一转，时间回到了 9 个月之前的 1914 年 9 月，在这个战争刚刚爆发的阶段，安娜被训练成为了一名兽医，她的父亲希望她能在巴黎避难，但对于安娜来说，耐心并非她的强项，当她看到关于征集驾驶员的广告后，她决意投身到前线的战斗中。

# Taxi Cancan

## 流程

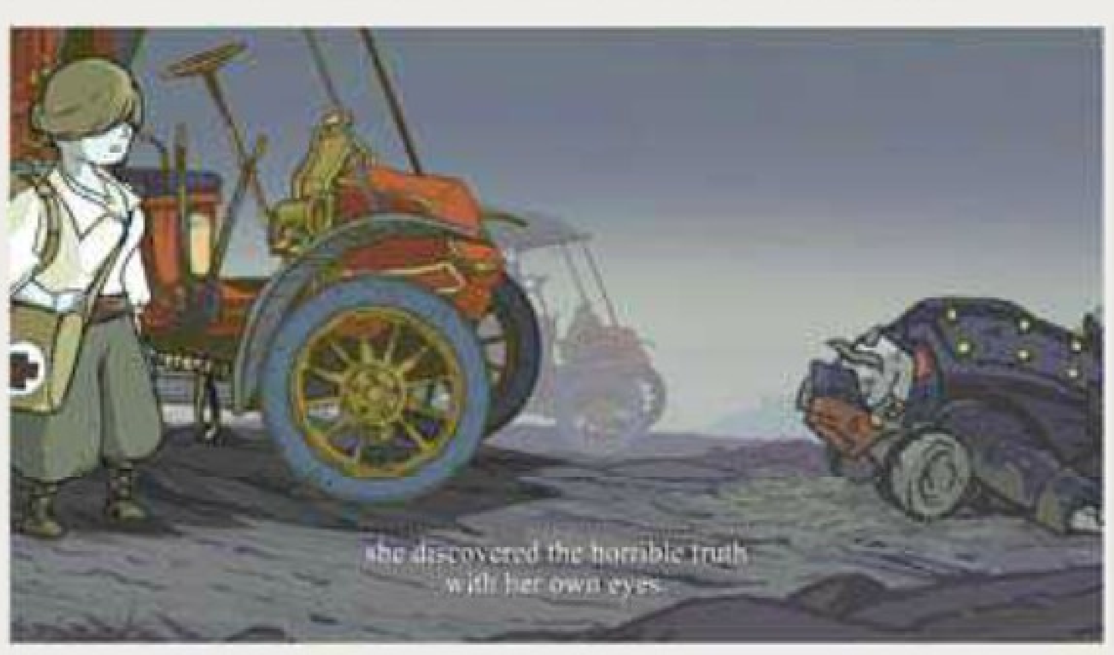
本关又是十分欢乐的驾驶关，只要按照提示躲避障碍物就没有难度，相信各位玩家在如此欢快的音乐下一定会会心一笑。

# Marne

## 流程

1. 一路前行，拖出一名在马尸体旁边的士兵并对他实施包扎，在线条波动的位置按下屏幕提示的按键即可。

2. 剧情过后**收集品 1**，接下来玩家的任务就是要为战场中的所有伤员进行治疗，一路前行进入到绿色的医护帐篷内**收集品 2**，从右侧第二个柜子中取得竖锯可以为帐篷内的伤员截肢。




3. 离开帐篷后往右侧走，从货车旁的士兵手上取得玻璃瓶**收集品 3**，手持玻璃瓶重新进入帐篷，将玻璃瓶放置到帐篷内左侧水管的下方，随后离开帐篷往左侧走，从两道铁栅栏间的入口进入**收集品 4**，拉动此处右侧水箱的机关可以让帐篷内的玻璃瓶装满水，最后再送到该士兵手上即可。

4. 在帐篷内再次拣起刚才为士兵截肢的竖锯后回到水箱所在位置，利用竖锯锯开中间的树木可以让一条围巾掉落，这可以为后面的士兵进行包扎。

5. 往前走过木桥**收集品 5**，看到一名为战友挖坟墓的士兵需要一个十字架，这时继续往前走可以看到一名倒地的士兵，用刚才从树上获得的围巾可以为其进行包扎。最后将必经之路上的十字架拖到那名士兵的身边**收集品 6** 并得到他手上的铲子，将铲子送回刚才帐篷左侧需要拐杖的士兵手上后即可完成所有伤员的救助。

6. 在最后阶段会从桥底下传来一名德军士兵的求救声，同样以小游戏的方式为其取出子弹后即可。

## 收集

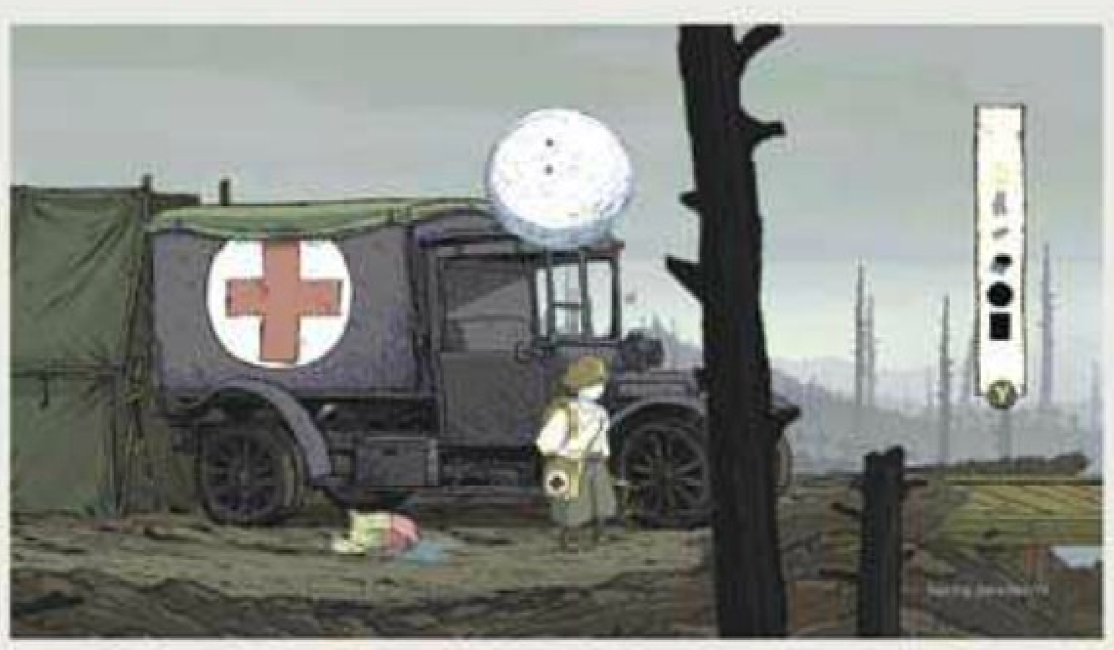
**收集品 1**：在剧情过后恢复操作时，稍微往左侧走就能在地上发现。



**收集品 2**：在帐篷的伤员左侧，水管旁的柜子内。



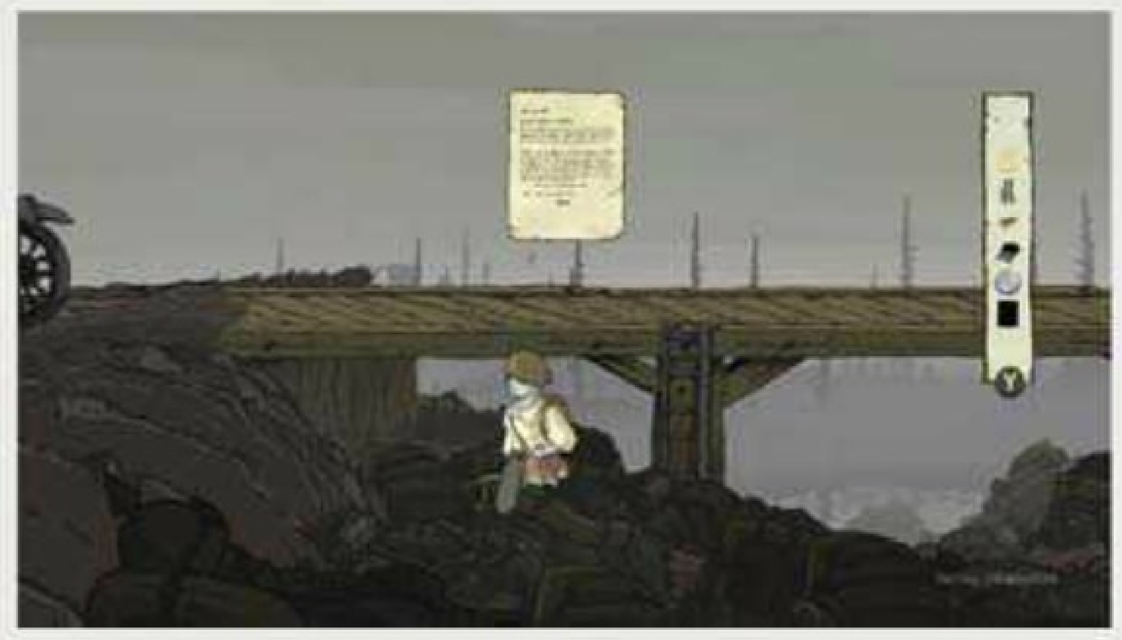
**收集品 3**：收集就在车辆的前轮处。



**收集品 4**：在中央树木左侧尽头的地上。



**收集品 5**：沿桥上的梯子往下爬，在尸体堆的左侧可以找到。



**收集品 6**：收集品就在十字架所在位置的右侧尽头。



## 剧情

安娜对能够协助士兵奔赴前线感到十分骄傲，在通宵达旦的赶路后，安娜到达了目的地——马恩河，在这里她才切身感受到这场战争真正的恐怖所在。时光飞逝，7 个月过去了，在恻隐之心的驱使下安娜奉献了她的身心，对于她来说，每救下的一个伤员就是自己的胜利，但是这场战争却愈演愈烈，在偶然的机会下安娜从法国军官口中得知德军即将在比利时进行新型武器试验，那里正是安娜的家乡！

# Ypres

## 流程

1. 与上一关一样，玩家的任务依然是救助伤员，前进时会看到一名啼哭的小女孩，从她一旁的门口进入房屋，可以发现她的母亲被困于二楼，这时往左侧走**收集品 1**，沿树木的梯子爬到上层即可对女子进行救助**收集品 2**。

2. 继续前行会被毒气弹挡道而无法继续前进，从毒气弹旁的尸体身上取得钥匙打开后方的大门进入教堂内，这时可以发现 3 名被困于底部的平民，首先从一层的柜子内取得一个小齿轮，然后来到上层，爬上梯子后可以发现这里的机关

缺少 3 个齿轮，在这个机关的右侧有一个大齿轮，加上刚才获得的齿轮还差一个，这时只要玩家爬到最上层敲动大钟，位于房顶的齿轮就会落下，最后通过大 – 小 – 小 – 大的顺序安装齿轮，拉动左侧的机关大钟就会掉落到下层，下面的平民也会因此得救。在下层拉动机关后，一层的毒气会被驱散，随即对倒地的男子进行救援**收集品 3**，完成救援后从他一旁的门口离开即可。

3. 前行进入红色的建筑内会发现求救的女子，沿楼梯来到最顶层**收集品 4**，在右侧缺口攻击墙壁上的画作会掉出钥匙，取得钥匙后回到一楼，推动中央的柜子到右侧尽头作为垫脚石登上平台，利用刚才取得的钥匙打开右侧尽头的铁门**收集品 5**，爬到下层后会发现一个密码锁，如果刚才玩家有仔细观察路上的画作，会得出 1-4、2-6、3-8 的密码顺序，因此密码就是 468，只要转动到这些数字上等其变成绿色即可进入门内**收集品 6**，并可以在尽头的柜子内取得一个机关手柄。

4. 手持手柄原路返回，期间会触发女子被毒气弹波及的剧情，回到红色建筑的外部，在左侧的一口破井旁用手柄拉动机关，从升起的木箱中取得手榴弹，用手榴弹从外部往毒气发出的瓦砾处投掷即可炸出通路，最后到达二层为女子救援即可。

### Knowledge is power

**铜杯**

奖杯说明：阅读30个历史史实

取得方法：在游戏中按下△/Y键可以呼出历史史实的菜单，只要光标在每个时间上稍作停留使红色感叹号消失即算作已经阅读，到这一关后可供阅读的史实超过30个，只要之前有注意阅读的话，在本关就可以解锁这个奖杯。

### Ypres' wake-up call

**铜杯**

奖杯说明：敲动大钟3次

取得方法：在流程中来到教堂时，期间需要敲动上方的钟获得齿轮来解谜，这时连续敲动大钟3次即可。

## 收集

**收集品 1**：破坏大树左侧尽头的障碍物后收集品就会出现。



**收集品 2**：完成医疗小游戏的同时就能获得。



**收集品 3**：完成医疗小游戏的同时就能获得。



**收集品 4**：在最顶层左侧的粉红色柜子内。



**收集品 5**：收集就在铁门旁边的壁柜里。



**收集品 6**：收集品就在房间中央的绿色柜子内。



### 剧情

为了及时警告父亲德军的阴谋，安娜连夜赶回了比利时，当安娜回到伊普尔时，致命的毒气已经弥漫在此地。她从救助的平民口中得知，作为杰出科学家的安娜父亲已不幸被渴望在战争中获得科技优势的万多夫男爵抓走。在命运的安排下，安娜在追寻父亲踪迹的途中，遇到了埃米尔以及弗雷迪……

# Crash Site

## 流程



1. 在坠落点处布满了法国士兵，但在此处被法国士兵发现一样会判定失败，因此玩家同样需要躲避法国士兵的视线，而利用灌木丛可以很好地躲避，而且在用医疗犬吸引士兵后也可以对其进行击倒。在对一个灌木丛后的德军士兵进行治疗后**收集品 1**，会得到安娜父亲所在位置的情报。

2. 前行到达坠落点时会发现远处被残骸压住的卡尔，此时继续前行会发现一个缺少手柄的机关**收集品 2**，这个机关的手柄在前方就可以找到，不过这里需要解决一个小小的跷跷板谜题，因为单凭医疗犬的重量不足，肉身去取又太重，因此要通过适当的平衡才能指挥医疗犬到达对面获得手柄。

3. 打开机关进入另一侧**收集品 3**，在左侧会看到被残骸压住的卡尔，要救出卡尔，首先来到场景最左侧，指挥医疗犬取得一个铁罐，随后往回走从梯子爬到最顶层，可以发现对面有一颗悬挂着的炮弹**收集品 4**，用刚才取得的铁罐投掷炮弹可以炸开障碍，到达对面后将拉动铁链升起残骸，然后指挥医疗犬即可拉出卡尔并对其进行治疗。

4. 镜头切换到埃米尔与弗雷迪后，前行时埃米尔会被河流阻隔去路**收集品 5**，这时指挥医疗犬从小洞到达弗雷迪身边，一人一狗同时拉动两侧的机关就能截断水流。继续前行破坏障碍后，指挥医疗前重新回到埃米尔身边**收集品 6**，用医疗犬引开敌人的注意力将其击倒，并指挥医疗犬取得前方的红色炸药，在取得炸药后送到弗雷迪的手上，控制弗雷迪将炸药投掷到火中炸掉障碍，指挥医疗犬在前方的地底可以挖出机关的手柄，最后将手柄送到埃米尔手上就能拉动机关两人就能再次重聚。

5. 最后的谜题中，首先让弗雷迪剪开绳索放下风帆，然后指挥医疗犬取得炸弹，随后转动中央的转盘打开发动机让帆起火，随即迅速回收风帆，这样火焰会保持一段时间，只要在这段时间内投掷炸弹穿越风帆点燃并落到发动机上即可炸毁发动机。

## 收集

**收集品 1**：在遇到德军士兵前的必经之路上，很容易发现。



**收集品 2**：收集就在机关右侧的地上。



**收集品 3**：收集品在右侧尽头的树底下。



**收集品 4**：在用铁罐投掷炮弹前，在顶部平台的左侧尽头可以找到。



**收集品 5**：控制切换到弗雷迪后，不要急着去与医疗犬拉动机关，来到左侧尽头即可找到。



**收集品 6**：重新控制埃米尔后，回到刚才截断的河流处可以找到。



## 剧情

时间回到了 1915 年 6 月 15 日的法国兰斯，随着男爵的飞艇被击落，安娜的父亲就在咫尺之间，但虽然众人合力追击，但狡猾的男爵还是再次逃脱。被法军发现后，安娜由于拯救身为德国士兵的卡尔而遭到了抓捕，身受重伤的卡尔被投放到了俘虏营，所幸的是埃米尔由于在兰斯一役中出色的表现被获准重归自由——再次赶赴战争前线的“自由”。

# Verdun

## 流程

1. 在收到来自女儿的来信后，埃米尔决定回信，一开始的任务就是要收集写信所需的物品。从起始点往左侧走到尽头，一名士兵想要一只袜子**收集品 1**，这时回到关卡起始点沿该处的梯子往上爬**收集品 2**，在右侧的铁丝网上可以找到一只脏袜子，这只袜子显然是不可以交到士兵手上的，这时往右侧走，进入帐篷内可以看见两名士兵在洗碗，待两名士兵都扭过头以后将袜子放到洗碗桶内，然后就可以在左侧取回干净的袜子，最后回到想要袜子的士兵所在的房间内，将袜子放到房间内的炉子上面烘干，最后就可以用这只袜子换取墨水。

2. 现在我们还需要写信用的笔，一路往右侧走，可以看到有士兵正在排队领取面包，在这里指挥医疗犬将地上的面包叼起，然后来到场景最右侧，将面包放在桌上的盘子之上，放置好面包后往回走，这样白鸽就会下来吃面包，在再次靠近时白鸽会被惊动，在飞走的同时会掉落一根羽毛笔。

3. 剧情过后，控制弗雷迪往左走躲避轰炸**收集品 3**，在轰炸炸开的道路进入一个满是炸弹的地堡，在这里要迅速转动左侧的转盘升起到上层才能躲过一劫，来到最左侧的房间后轰炸就会停止**收集品 4**。这时带领士兵走出房间，拖动中央的箱子回到刚才房间的门口，以此作为垫脚点剪断上方的绳索，这样上方就会落下几根树枝，拣起树枝对准前方的炸弹投掷就能炸出通路。

4. 炸开通路后前行没几步会因为平台超重而落下**收集品 5**，这时破坏左侧的障碍物可以在瓦砾中找到一个轮子，随后继续前进，将轮子放置在轨道车上就能将满载炮弹的轨道车修复，然后往后拉动再放开，使其因惯性撞击到前方的障碍中形成通路。而在前方再次被障碍阻挡去路时，拾取部队身后的树枝投掷到广播器上的手雷箱子上，凭借手雷触发下方的炮弹即可，临走之前记得多带走一个手雷。

5. 在前方会受到敌人的火力压制，一边躲避炮火一边前进，在遇到障碍物时用刚才取得的手雷用同样方式炮制即可，在来到树上有一辆矿车的位置，拾取地上的树枝往矿车内投掷增加重量，这样矿车就会从树上落下成为掩体，进入矿车掩体后再拾取树枝炸毁前方树干上的炮弹即可。

6. 在再次受到空袭时躲避到右侧的塔楼内**收集品 6**，沿梯子爬到上层发射信号弹后会重新切换到埃米尔的视角，首先指挥医疗犬从右侧取得一个手榴弹，然后使用手榴弹投掷到右侧的树枝上炸落一个转盘，将转盘安装在左侧的卡槽上后先往左侧走，越过满是炮弹的轨道车，在帐篷模样的位置开始挖掘，在其中可以挖出一个柜子，打开柜子可以取得一条钥匙。然后将满是炮弹的轨道车推到右侧，转动转盘将夹子调整到炮弹的正上方，拉动一旁的机关夹起一个炮弹后，利用转盘重新将炸到带到右侧的大炮弹药槽上。最后，利用先前取得的钥匙开启大炮下方的柜子取得一个小转盘，带着小转盘爬上梯子上安装到大炮上，先转动左侧的为大炮上膛，再转动右侧即可进入瞄准状态，从弗雷迪的提示中可以知道轰炸的目标位于风车的右侧，三棵树的上方，也就是调整正确位置后发射即可。

## 收集

**收集品 1**：就在这名士兵所在的柜台旁边地上。



**收集品 2**：爬到上层后，在左侧士兵身旁的雪堆上。



**收集品 3**：在进入第一个地堡后会迎面走来一名士兵，收集品就在士兵的身旁。



**收集品 4**：收集品在士兵集结的房间内的最左侧。



情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

**收集品 5**：落下后在左侧尽头的明显位置可以找到。



**收集品 6**：沿梯子爬到塔楼的负一层可以找到。



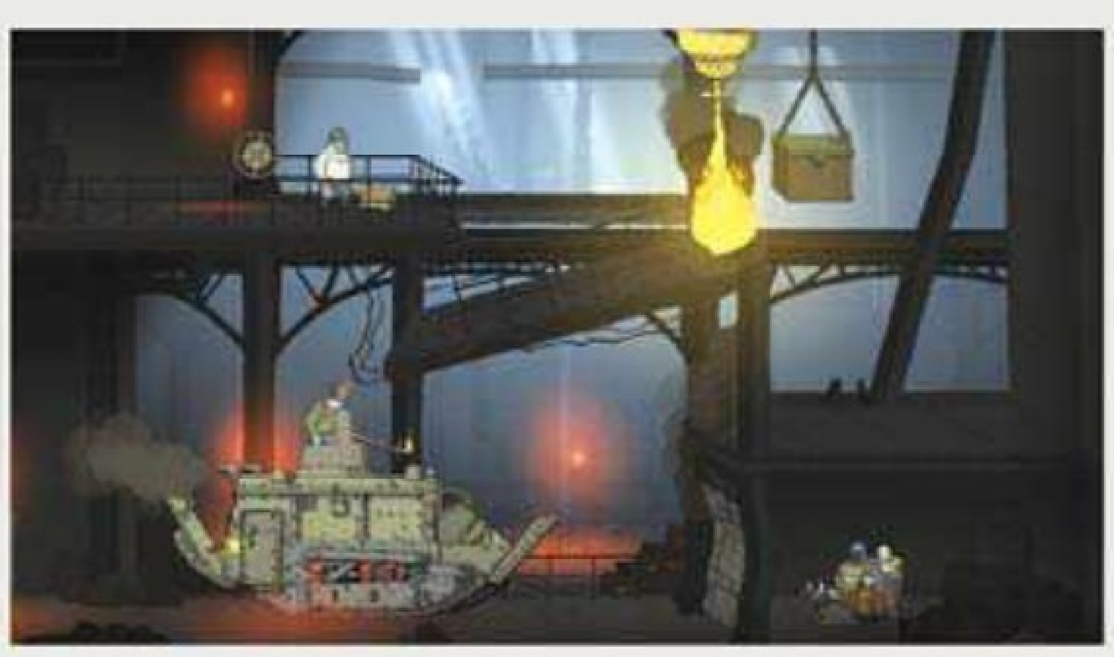
## 剧情

1916 年 2 月 21 日，埃米尔以及弗雷迪被派遣到法国的凡尔登，埃米尔从女儿玛丽的来信中得知圣米耶市的环境变得十分恶劣，但让埃米尔鼓舞的是他的孙子正在健康地成长。在受到了德军的袭击后，两人排除万难合力将德军的炮台摧毁，这使得法军避免了无谓的伤亡，两人也因此得到了军方的表彰，另一方面，安娜与卡尔都已经平安无事。但是，战争却没有因此而停下脚步，此后的 10 个月，凡尔登旷日持久的战役使得死亡士兵人数超过了 70 万人，这一役也被后人称为“凡尔登绞肉机”。

# Douaumont Fort

## 流程

1. 一路前进时会看到用骷髅标记的木板，木板上面的箭头表示的是下方有地雷，从没有箭头标记的一处往下挖并到达地底**收集品 1**，随后在躲避蒸汽的同时挖开泥土前进，在再次往下挖之前指挥医疗犬穿过小洞到达下方，在下方会有一名士兵在往炉子里添柴，只有借助医疗犬吸引他的注意力后方可让蒸汽停止并继续往下层进发**收集品 2**。



2. 从下层到达刚才为蒸汽炉添加柴火的士兵处，与医疗犬配合将其击倒后需要为弗雷迪打开通路，首先沿士兵所在位置的梯子往上爬**收集品 3**，拉动上方的机关将蒸汽管道的走向改变，然后将放满柴火的容器推到右侧，拉动机关让上方的升降台落下，再从最右侧的房间内拿出一个稻草人，将柴火容器以及稻草人一同放在刚才落下的升降台上再升起，这样上方手持火焰喷射器的德军士兵会对稻草人作出攻击，同时柴火容器被点燃，最后再将升降台落下，把着火的容器推到锅炉处即可放出蒸汽。

3. 利用升降台让医疗犬到达上方与弗雷迪会合，破坏左侧的障碍物后让医疗犬取得内部的炸药，利用投掷炸药的方式可以吓走拿火焰喷射器的敌人，沿尽头的梯子往下爬后继续前进即可**收集品 4、5**。

4. 在被火焰阻隔的位置，取得下方的炸药后让炸药穿越火焰炸开对面的大门，打开后人从下方穿越，小狗从小洞钻过去即可。在弗雷迪遇到男爵后，男爵会启动一个火焰装置，往左侧走躲过火焰并等待火焰停止后，走到右侧的尽头取得炸药，再次等待喷火装置移动到左侧时用与刚才炸开大门相同的方式炸开此处的门，这时在门后取得炸药，等待刚才的火焰装置到达最左侧时，让医疗犬拉动最里面的机关，使上方的另一个火焰喷射器也喷出火焰，同时迅速瞄准移动的喷射器投掷，如果成功的话就可以引燃炸药炸毁火焰喷射器并形成通路。

5. 前方再次被火焰阻挡去路时，首先要让医疗犬通过小洞到达对面的机关处，通过上下移动的火焰喷射器以及调整医疗犬所在位置的机关，让点燃的炸药分别落到两个挡路的喷射器上方就可以形成通路。在被驾驶坦克的男爵追击时往右走拉动尽头的机关即可。

6. 切换到埃米尔的视角后，沿弗雷迪刚才的轨迹原路前进，在走到斜坡之上后进入第一个房间并爬到 2 层，挖开 2 层右侧的泥土后一路前行，再次挖开尽头的泥土从一个地堡中回到弗雷迪所在的区域**收集品 6**，在这里需要从男爵手中救出被困的弗雷迪。首先转动转盘使吊箱升到最高层，这样可以使右上方的管道重新拼接并喷出火焰，这时调整吊箱的位置，使得吊箱与倾斜的平台形成一定的角度，确保埃米尔可以在投掷炸药后使炸药撞到吊箱后再落到倾斜的平台上，只要投掷的时间点正确，可以让点燃的炸弹落到男爵的坦克之上，反复数次男爵的坦克就会被摧毁。

## 收集

**收集品 1**：在到达地底后，左侧黑暗的位置其实是一个隐藏的挖掘点，挖开泥土进入可以取得。



**收集品 2**：将蒸汽停止后，一直往左下方挖即可找到。



**收集品 3**：爬过两段梯子后到达顶层，打开绿色的柜子可以找到。



**收集品 4**：爬下梯子并走过一段斜坡后，会看到一名在必经之路上的敌人，击倒这名敌人后进入他身旁的房间内，在内部爬上梯子可以在柜子中找到这个收集。



**收集品 5**：在取得上一个收集后离开该房间，前行几步可以发现有一名敌人在另外一间房间内左右走动，进入这个房间，在右侧的柜子内可以找到。



**收集品 6**：从第二次挖开泥土进入的地堡离开后，收集就在左侧的地上。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE DOWNLOAD

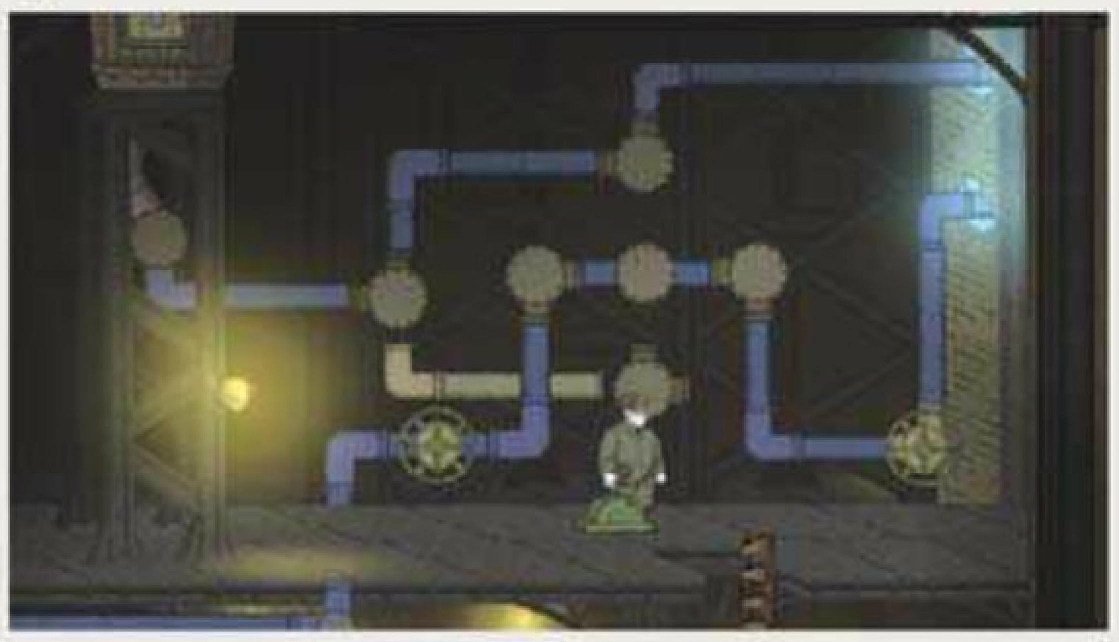
## 剧情

1916年5月8日，埃米尔以及弗雷迪所在的小队被派遣到法国杜奥蒙，任务的目标是夺回德军其中一个战略的核心——杜奥蒙要塞。在这个要塞中二人虽然再一次击败男爵，但男爵在逃脱时点燃的炸弹使得二人以及安娜的父亲受到了波及。毫无疑问，这次的任务划下了失败的句号。

# 第三章 The Poppy Fields

## Prison Camp

### 流程



1. 玩家在本关中的最终目的是获得位于起始点旁边医护站内的剪钳，首先玩家需要了解集中营的地形，这里分为下方的外街以及上方的内街，首先往上来到内街，一路往左侧走**收集品1**，从一个有水滴标记的门口进入澡房，澡房内的男子想要获得水来洗澡，这时先从右侧拾取一个煤球，然后离开澡房爬到室外右侧的两个厕所之上，对准左侧墙壁将分离的管道重新接上。重新返回澡房内，从一旁的梯子爬到上层，利用三个机关将管道调整到**如图所示**的位置**收集品2**，最后回到男子身边拉动机关即可引水，在男子洗澡时即可从长椅上取得他的衣服肩带。

2. 回到外街，从有香肠标记的门口进入厨房，从右侧的梯子往上层爬，拉开位于上层的柜子会出现新的门口，从该门口走到上层的室外，将刚才获得的肩带放在金色的盘子上，然后用转盘运送到对面可以换取医疗包。

3. 离开厨房回到外街，往左侧走进入有麻布袋标记的洗衣房，将刚才获得的医疗包放到盘子上拉动机关送到上方肚子疼的洗衣工手上**收集品3**，回到工作岗位后，他会从右到左放下三袋衣服，玩家需要推动轨道车去接住这些衣服，接住中央的衣服后，可以获得一条身分象征的红领巾。

4. 回到内街进入有床标记的寝室**收集品4**，往右侧走从两名在打牌的人身后取得烟斗。

5. 回到外街的厨房，将烟斗送到厨师的手上**收集品5**，在他离开后拣起他身后的西红柿，往上将3个木架的支撑点全部破坏后可以获得一块肉。

6. 将肉放到医护站看门狗旁的食盘内，这样就可以进入医疗站内取得剪钳。在最后的越狱部分只需要简单躲避前方的探照灯光并剪开铁丝网即可。

**Helpful Laundryman**

铜杯

奖杯说明：帮助洗衣工接住所有3袋衣服

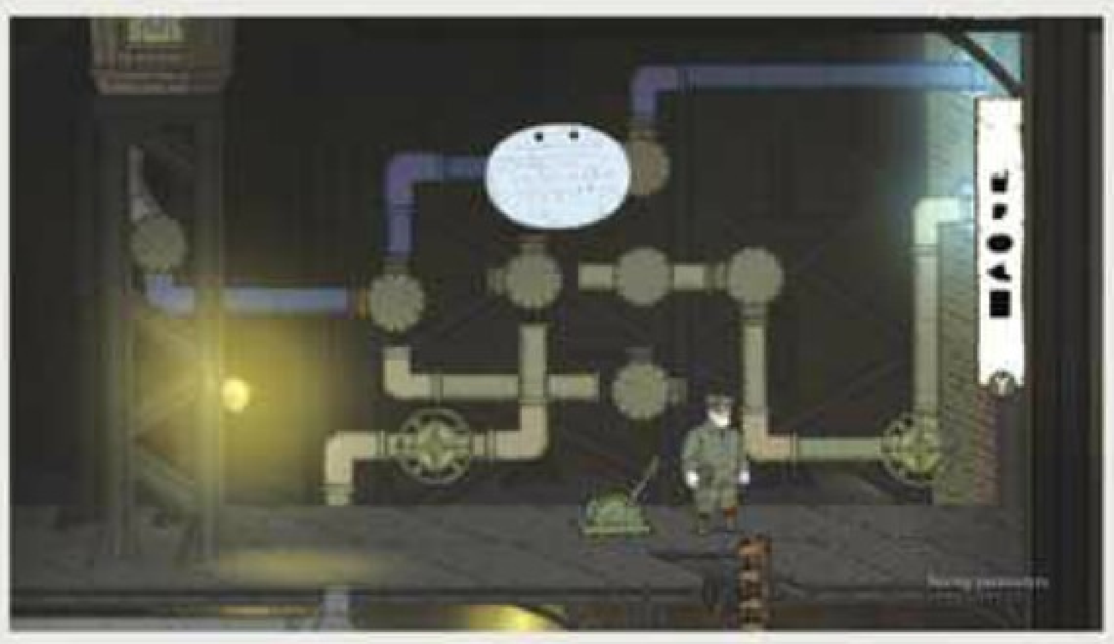
取得方法：在洗衣房时，由于主线流程需要至少也要推车帮男子接住2袋衣服才能获得关键道具，只需要将第3袋衣服都接住之后就能解锁。

### 收集

**收集品1**：在内街左侧尽头的地上。



**收集品2**：转动机关的过程中，从右侧的转盘控制的管道上会掉落这个收集。



**收集品3**：在拉起盘子后，在左侧尽头的麻布袋堆旁可以找到。



**收集品4**：进入寝室后往左走，在空床上可以找到这个收集。



**收集品5**：将烟斗交到厨师手上后，收集就在他身后的桌子上。



## 剧情

失去了弗雷迪这样一位挚友后，埃米尔在寄往女儿的信中写下了他的悲伤，但埃米尔并不知道的是，卡尔在此前就已经收到来自玛丽的来信，埃米尔的孙子、卡尔的儿子患上了重病，意识到战争永无休止的卡尔，决心从集中营越狱，但尽管他费尽心思策划了越狱计划，最终还是以失败而告终。

## Douaumont

### 流程

1. 指挥医疗犬将弗雷迪从瓦砾中拉出，前行可以听到安娜父亲的求救声，将其救出后**收集品1**，回头走到发出电光的总开关处，他会马上将总开关修好，拉动地上的机关即可恢复供电。

2. 从坦克旁的门进入，从右侧的梯子往上爬**收集品2**，拣起炸药站在上方的移动平台上，然后指挥医疗犬拉动机关，在拉动的过程中瞄准上方的缺口投掷炸药，如果准确的话可以炸开左侧的缺口获得一根保险丝。

3. 将保险丝交到安娜父亲的手上，他会将男爵的坦克修好，驾驶坦克往左侧碾碎障碍前进即可**收集品3**。

4. 跟随安娜父亲进入新的区域后需要通过调整3个转盘使得上方机器生产出2块安娜父亲要求的铁板形状，具体**如图所示**。





5. 回到坦克所在位置，从坦克右侧的梯子往上爬并进入这里的房间**收集品 4**，在弗雷迪拉动房间内的链条后指挥医疗犬马上拉动下方的机关，这样大炮就可以装嵌到坦克之上。

6. 最后驾驶坦克的阶段十分简单，简单来说就是人挡杀人佛挡杀佛，这里就不再赘述。

## 收集

**收集品 1：**将安娜的父亲救出后，就在他被困的位置可以找到。



**收集品 2：**爬上梯子后，收集就在柜子之中。



**收集品 3：**在驾驶坦克往左走的路上会有一个柜子，一直走直到停下坦克后往回走取得即可。



**收集品 4：**收集品就在进入房间后右侧地上。



## 剧情

被埋在瓦砾之下的弗雷迪，梦到了德军在他婚礼上的无情轰炸使他失去了最爱的妻子，这也是他复仇的开端。几经艰辛，弗雷迪不仅逃出了要塞，而且还重创了德军，因此受到了法国英雄凯旋般的待遇，弗雷迪也最终于埃米尔再次重聚。从埃米尔的来信中，安娜知道了父亲获救的消息，但这次的相聚，却是短暂的。

# Vauquois'Mine

## 流程

1. 跟随 SOS 标记沿惟一的路前进，爬下梯子到达一个两侧都是泥土的场景时，首先挖开左边的泥土，指挥医疗犬将士兵从毒气中拽出，然后再让医疗犬取得他被困位置的铁罐，之后在不触碰地面炮弹的情况下往右侧小心地挖开泥土，用刚才的铁罐投掷炮弹即可安全通过。

2. 跟随下一个 SOS 标记继续前进，来到新的场景后会在最左侧看到一辆矿车放置在不安稳的平台，拣起地上的炸弹穿越上方的火焰到达该平台就能将矿车炸下。拖动矿车作为垫脚点沿半截梯子爬到上层后**收集品 1**，从传出 SOS 标记的右侧的门进入，拣起右侧的炸药往中央有火的地方投掷，这样可以在中央炸出一个机关，随后回到外面，指挥医疗犬从 SOS 标记右侧的小洞进入，然后控制埃米尔再次从右侧的门进入，这样医疗犬就会出现在刚才炸开机关的位置，让医疗犬推动机关后，中央喷火的位置会改变，这时转动转盘让上方的盘子靠近埃米尔，然后将炸药投掷到盘子之上，再次转动转盘运送炸药到达最左侧就可以引爆围困士兵的炮弹并将其救出**收集品 2**，最后在刚才士兵被困的位置取得引爆器后即可原路返回。

3. 原路往回走，将引爆器放在两条引线之间引爆炸药可以炸出通路**收集品 3**，从带有 SOS 标记的门进入后需要往下挖开泥土继续前进**收集品 4**，遇到一名死去的士兵后继续挖泥前进，在前方会遇到被倒吊的德军士兵，爬上梯子转动转盘将其放下，然后指挥医疗犬将他救出。在后面的流程中，这名士兵会为我们炸开通路，挖开道路继续前进后，借助这名德军士兵之力可以渡过满是毒气的深坑，在到达对面后需要以同样的方式将这名德军士兵也送到这边来，两人合力推开巨石后继续前进即可离开这个场景。

4. 剧情过后离开帐篷，沿梯子往下爬后向右走，在头上有 3 名德军士兵的位置挖开前面的泥土，随后从这里的梯子往下爬**收集品 5**，取得一名士兵面前的酒瓶，然后站在升降平台处对准上方的机关投掷即可回到上层并形成通路。回到上层后一直往前边挖边走，挖开尽头的土堆后会出现一个狗洞，让医疗犬进入后会到达德军士兵所在的最上层，稍微往回走指挥医疗犬取得扳手后回到身边即可。



5. 回头往最左侧走，利用刚才获得的扳手扭动机器，下方的升降平台就会升起**收集品 6**，最后推动升起的矿车往右走即可。

## 收集

**收集品 1：**来到上层后先不要急着进门，往右侧走引发毒气的爆炸后，指挥医疗犬挖取毒气下方的土堆即可获得收集品。



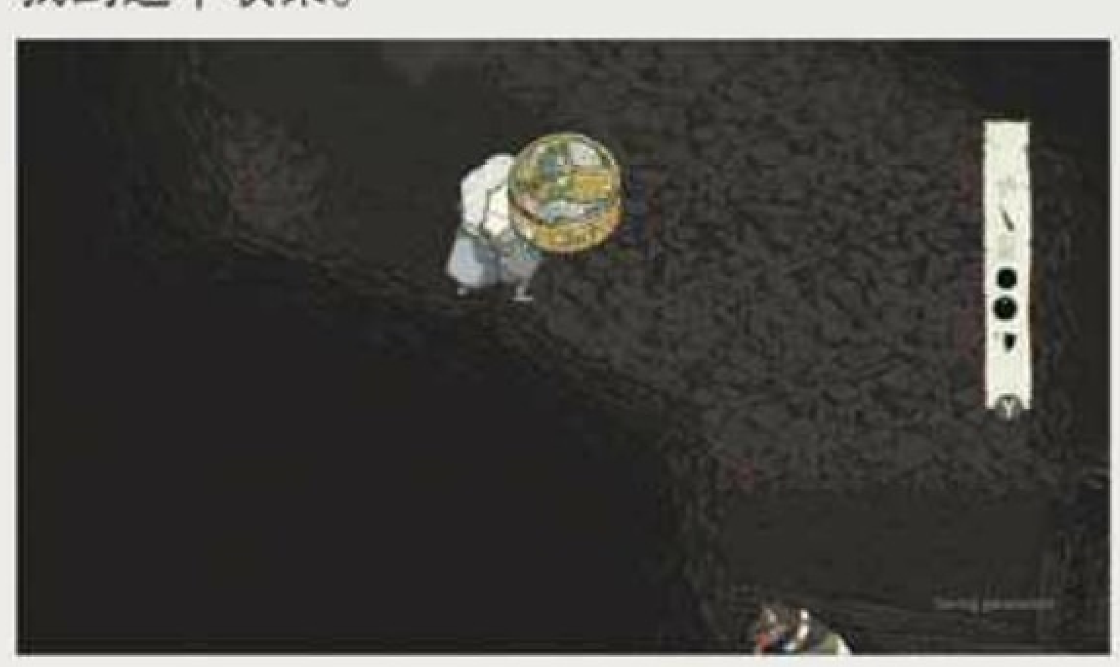
**收集品 2：**在救出士兵后，转动转盘让上方的盘子落在火焰之上，然后对准盘子投掷一个炸药，在炸药被引燃后立即转动转盘使盘子连炸药到达最右侧，在炸开右上方土堆的同时收集品也会随之掉落。



**收集品 3：**在炸开通路后，在前方尽头有一个土堆，指挥医疗犬挖掘可以取得。




**收集品 4：**在往下挖的过程中，注意中段会有一块石头作为落脚点，挖干净这里的泥土就能找到这个收集。



**收集品 5：**爬到梯子之下后，挖开右侧尽头的土堆可以找到。

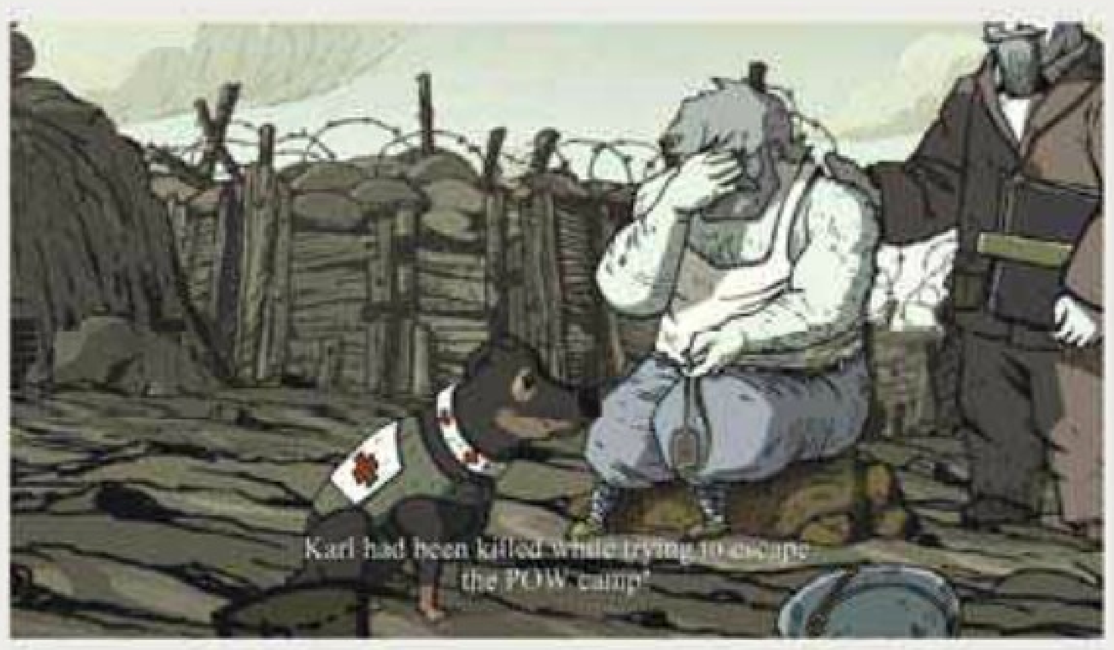


**收集品 6：**在平台升起后走到最左侧，收集品就在地上。



## 剧情

1916 年 5 月 14 日，弗雷迪被派遣前往索姆河，而埃米尔的部队集结在名为沃屈瓦的市镇中，在埃米尔的帮助下，法军在地底埋下的炸弹重创了德军，但心性善良埃米尔却因这样的懦夫行为深感自责。值得埃米尔庆幸的是，安娜与他的父亲终于重聚了，这意味着男爵无法再利用安娜父亲的知识来作恶，但安娜却为埃米尔带来了噩耗——卡尔在越狱时被杀死，在这个巨大的打击下，埃米尔陷入了无尽的悲痛之中。




# Reims Forest

## 流程

1. 逃脱的一开始，在前行受到铁丝网的阻挡后进入一旁的房屋内，并从房屋内的梯子爬到下层即可躲避，待追兵离开后重新回到室外时，原来的铁丝网就会被剪开。

2. 在前行遇到无法避开的探照灯时，从灯光前的桥梁来到另一侧**收集品 1**，再从前方的桥回到外侧即可继续前进。在躲避灯光的同时慢慢前进，来到一间房屋外时不要急着转动转盘开门进入，因为一段时间后后方会有追兵杀到，在此处应继续前行爬上两棵树上，攻击顶部的苹果使其落下即可吸引追兵的注意力。

3. 回到刚才转盘所在位置升起大门进入**收集品 2**，在二楼左侧可以获得剪钳，转动二楼右侧的转盘落下平台回到刚才落下苹果的位置剪开铁丝网即可继续前进。

4. 前行来到一座桥梁时会受到前后夹击，沿桥梁的梯子往下爬**收集品 3**，稍作躲避后在敌人看不见的情况下回到桥梁上，取得右侧的玻璃瓶后再次爬到桥梁之下，前进到一个固定在树上的吊灯时，用刚才取得的玻璃瓶将其破坏方可继续前进。

5. 在来到一片玉米田前时，拿起入口处的稻草人前行，在无可避免地被探照灯照到时放下稻草人可以作为掩体躲避**收集品 4**，穿越这片玉米田后，需要借助羊群来作为掩体移动，只要注意羊群的移动轨迹就不会有太大的问题。

6. 在最后阶段附近会变得一片漆黑，期间天空上会飞起数个信号弹作为照明，只要在信号弹闪耀时躲在草丛里面就不会有问题，用这种方法一路前行就能完成本关**收集品 5**。

## 收集

**收集品 1：**过桥后往左侧走即可发现。



**收集品 2：**进门后右侧有一个柜子，收集品就在其中。



**收集品 3：**爬下梯子后左侧的草丛内。



**收集品 4：**收集就在这片玉米田的必经之路地上，稍作注意就不会遗漏。




**收集品 5：**在最后这个逃脱阶段，除了作为掩体的草丛外还会经过 2 棵大树，收集品就在第 2 个大树的树干下。



## 剧情

时间回到了 5 天前卡尔越狱的那个晚上，在被发现后虽然卡尔想尽了一切办法逃离，但最终还是被法军士兵赶上，在危机关头由于一同越狱的同伙受伤死去，卡尔灵机一动将刻有自己名字的铭牌换到同伙的身上，以此伪装自己的死亡。

# The Somme

## 流程

1. 前行取得登上坦克，在前进的路上会遇到战斗机以及轰炸机的攻击，但只要注意队友的提醒，提前做好瞄准的准备，一发炮弹就能将它们击落，最终来到前方时坦克会被强制摧毁**收集品 1、2**。

2. 在坦克摧毁后沿坦克旁边的梯子往下爬，在下方左侧的德军士兵会点燃导火索试图引爆炸药，这时玩家要迅速追赶火苗并将其踩熄灭**收集品 3**，前行拾取地上的手雷，往中层的箱子处投掷炸毁平台使箱子落下，推动箱子来到右侧借助它来到更高处，再用另外一个手雷往上方用机枪塔压制的德军投掷即可。

3. 回到上层登上新的坦克上继续护送士兵前进，这里除了会受到飞机的攻击外，敌人还会从碉堡中发射炮弹，在这里建议优先处理空中的威胁再料理地面的敌人。

4. 最后与男爵的对打只是简单的 QTE，没有任何难度。


**Brothers' Keeper**

铜杯

奖杯说明：在驾驶坦克护送士兵前进的过程中保证全员生还

情报整合 独家特征 新作前瞻 攻略宝典 下载佳作

取得方法：驾驶坦克护送士兵在本关中一共有2次，第1次在关卡的刚开始，在这里会受到轰炸机以及战斗机的袭击，但只要根据士兵的提示提前做好射击的准备就不会有太大的问题。第2次登上坦克后需要再次护送士兵，这一次除了空中攻击外还有地面的攻击，由于地面的攻击是以抛物线形式出现的，因此只要坦克保持前进就能在一定程度上避免士兵被地面的攻击命中，遵循先打飞机后打碉堡的顺序即可。

## 收集

**收集品 1：**这个收集比较特殊，它要求玩家必须在驾驶坦克护送步兵前进的过程中不死一人，也就是说 5 名步兵全员生还，这样在坦克被破坏后，与带头的士兵对话后他会送出这个收集品，上前拣起即可。



**收集品 2：**这个收集与收集品 1 几乎相同，在于队伍最后的士兵对话后，他会在履带旁边扔出这个收集。



**收集品 3：**在踩踏火苗后回头来到最左侧即可找到。



## 剧情

1916 年 9 月 15 日，索姆河战役的战火仍在蔓延，弗雷迪被赋以驾驶新型武器坦克奔赴前线支援的重任，同时，诡计多端的万多夫男爵也期望着在这场战役中立下显赫战功取悦他的上司。两人在这一场战役中最终相遇，而一路东躲西藏的男爵也终于直面弗雷迪，在弗雷迪的铁拳下男爵被击倒，而男爵也因战败而被他的上级调离战争前线，这对于好战的男爵而言，这是比死亡更加残酷的惩罚。

# Vaubecourt

## 流程

1. 前进的过程中会听到小女孩被野狗困于树上的求救声，继续往前走后方会有法国警察走来，这时进入民宅旁的小院稍作躲避，并取得此处的树枝返回到小女孩所在的位置，朝树下的两只野狗投掷即可救出小女孩。

2. 剧情过后受到警察搜捕时**收集品 1**，从左侧的梯子爬到房顶上重新回到室外，在马厩内更换白色的衣服后可以骗过搜捕的警察。

3. 与安娜相遇后会触发车抛锚的剧情，恢复操作后进入左侧的门口，可以发现 2 层有一套法国警察的服装，从右侧楼梯来到 2 层，躲避第 1 名警察后，指挥医疗犬将第 2 名警察面前箱子上的食物叼走就可以引开所有两名警察并更换衣服**收集品 2**。

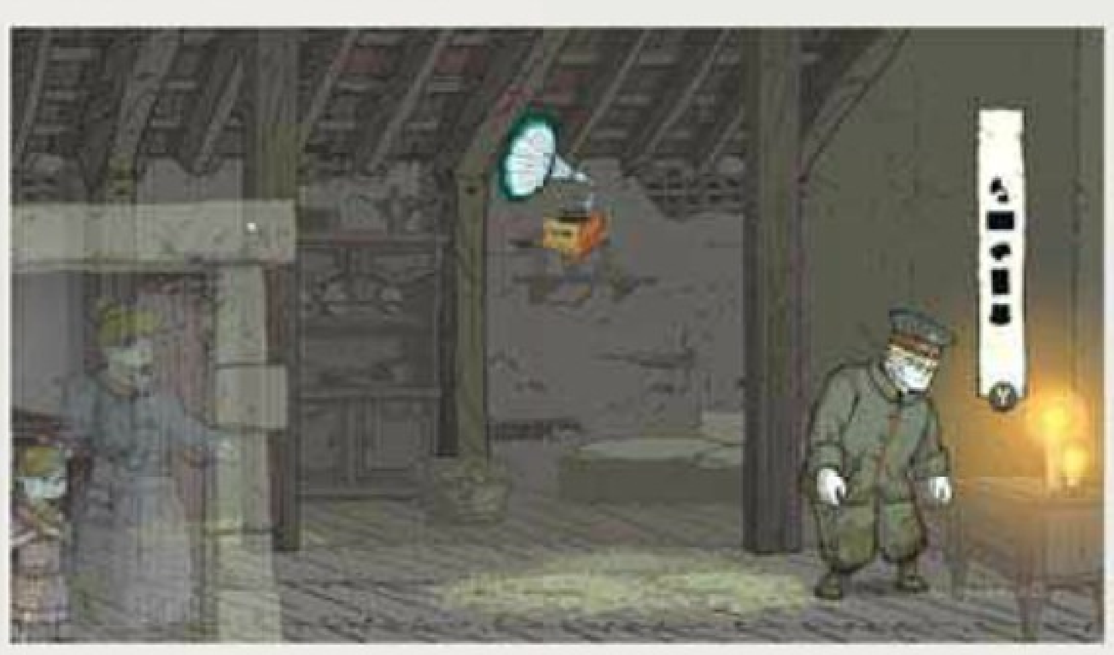
4. 来到这一座建筑的最顶层**收集品 3**，从右边的窗台离开并往下爬，在这个平台上可以使用转盘将悬挂在绳子上的法国士兵衣服运到这边来，将法国士兵的衣服换上沿梯子爬下**收集品 4**，从右侧的法国士兵身边取得一瓶酒，随后将这瓶酒让医疗犬叼住再回到外街。

5. 回到外街后往右侧走，由于酒瓶被医疗犬叼着，因此可以成功携酒蒙混过关，进入右侧的门口并来到 2 层，在右上角的门口敲门，待军官开门后将酒瓶送到他的手上，在他站在房间后让医疗犬推倒木箱中的酒瓶他便会推门离开**收集品 5**，并将他身上的脏衣服留在门外，换上他的衣服后回到外街，从最右侧取得车轮再将其交到安娜手上即可。



## 收集

**收集品 1：**不要急着从左侧的梯子往上走，在房屋的最右侧桌子上。



**收集品 2：**更换法国士兵衣服后回到一层并从梯子爬到负一层，在这个牢房的右侧尽头可以找到。



**收集品 3：**沿梯子爬到最上层后，就在左侧的地上。



**收集品 4：**就在更换法国士兵衣服的位置下方有一个土堆，指挥医疗犬挖掘可得。



**收集品 5：**在军官推门离开后，进入他所在的房间并走到右侧的露台，收集品就在露台上。



## 剧情

1917 年 1 月 18 日，卧床不起的埃米尔恳求安娜回到圣米耶寻找他的女儿，告知她关于卡尔的“死讯”，与此同时，卡尔这位忐忑的父亲、丈夫也正往圣米耶赶去。在命运的安排下，安娜与卡尔在路上碰头，正当他们全速前往圣米耶时，车却在路上抛锚，虽然卡尔伪装成法国军官将车辆成功修好，却受到了法国士兵的猛烈追击……

## Fight of the Bumblebee

### 流程

与之前类似的驾驶关，但这一次的驾驶关比之前的两个驾驶关要难得多，在这一关中再不是简单地躲避敌人，而是需要用炸药击退追击的敌人。这里的敌人只有两种，一种就是普通的炮车，这种敌人只需要待他们停火后向其车顶扔出炸药即可摧毁。另外一种就是军官驾驶的巨型装甲车，这个装甲车比较不好对付，它发射的炮弹反应时间很短，因此很容易被命中，而且他还有撞击、投掷木桶障碍以及急停等物理攻击手段，玩家需要注意其移动的倾向进行躲避，一旦其身处我方身后同时打开车顶盖就是我们投掷炸药攻击的时机。即便这台装甲车比较棘手，但它的攻击模式是固定的，而且这里的检查点有很多，稍微背板就能通过。

# 第四章 Wooden Crosses

## Occupied Casern

### 流程

1. 开始后取得桌子上的卷轴，一路往右侧走，期间医疗犬会遇到它之前的主人，与其对话后来到右侧尽头建筑的 3 楼，将卷轴交到士兵手上后就能在屏风处更换德军的衣服**收集品 1**。

2. 更换衣服后，还需要取得德军的头盔以及军备，这时来到这个建筑的 1 楼，由于已经更换衣服，右侧的士兵就会让开道路，在这一侧的房间内，玩家需要想办法获得右上角的钥匙。要获得钥匙，首先从这个房间的后门回到室外，随后一直往左侧走会发现一堆苹果**收集品 2**，拣起苹果回到刚才的房间内，先攻击桌子上的铃铛吸引士兵的注意力，同时将苹果对准钥匙投掷，并迅速指挥医疗犬取得钥匙即可。

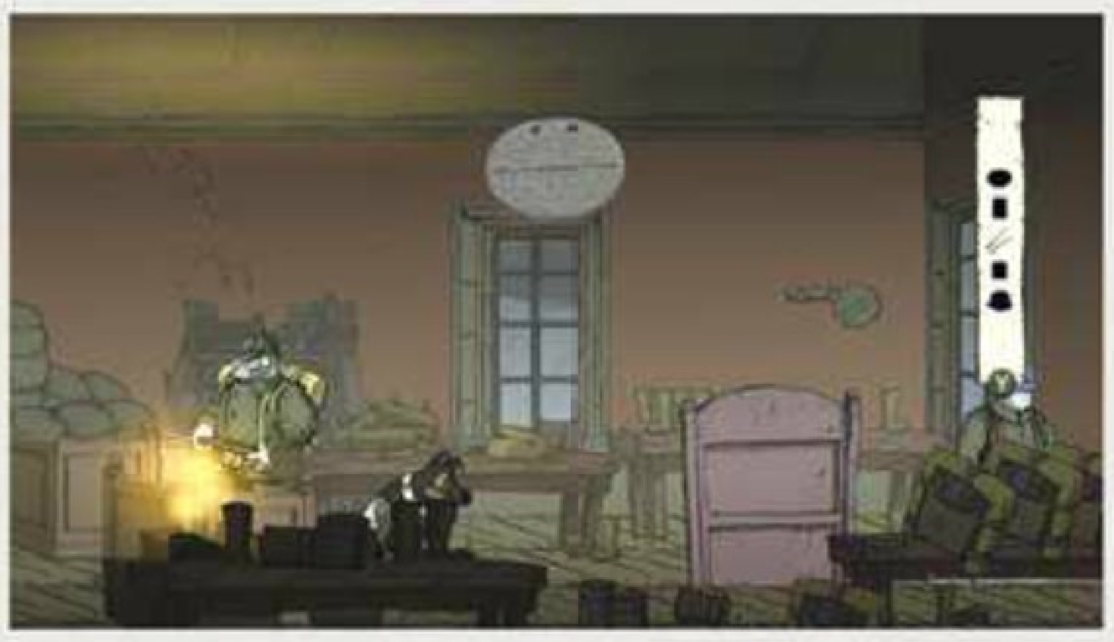
3. 回到建筑的 2 层，用刚才的钥匙打开中央的白色门就能在里面获得头盔，同时在房间的右侧尽头还能拣起一面军旗。

4. 用这面军旗从 1 楼的后门来到旗杆处使用并将其升起，然后回到 2 楼刚才取得头盔的房间内，从窗户上的标志可以得知“1-8、2-5、3-1”的提示，其实这就是 2 楼右侧密码门的密码“815”的提示，打开密码门后在里面即可取得军备**收集品 3**。

5. 在受到法军的空袭后往左躲避，乘车前往战场往左侧一直走，遭遇毒气弹攻击后沿梯子爬到下层，破坏右侧的障碍进入这里的门口**收集品 4**，进入新的场景可以看到上方有一个防毒面具，要取得这个面具首先要对悬挂在半空的吊钩进行攻击，使这根绳索在空中左右作较大幅度的摆动，然后指挥医疗犬推动左侧尽头的绳子升起摆动的吊钩就能将面具钩取。取得面具后返回上一个场景，让戴上防毒面具的医疗犬进入左侧为卡尔取得防毒面具即可原路返回地面**收集品 5**，沿来路往回走，在爬下梯子后进入上方即可。

### 收集

**收集品 1**：就在更换德军衣服位置的右侧地上。



**收集品 2**：拾取一个苹果后一路往左侧走，将苹果交到正在抚摸马只的医疗兵手上，他会为我们送上收集品。



**收集品 3**：进入密码门后，收集就在地上。



**收集品 4**：进门后在右侧的地上。



**收集品 5**：返回地面后，收集品就在左侧被毒气弹杀死的士兵身上。



### 剧情

虽然二人成功击退了追击的法国士兵，但当他们成功到达圣米耶时，却遭遇到占据该地的德军士兵，在表明自己的身份后，卡尔被再次安排到军中为德国而战，而安娜也被派遣成为前线医护员。在数月后的 1917 年 4 月 8 日，法国对圣米耶实施了突袭，虽然有点讽刺，但这正是卡尔最后的机会。



## Vimy Ridge

### 流程

1. 关卡开始后一路往前冲锋，期间只需要拉动两个机关发射大炮即可。来到一个战壕时会被轰炸而下的炮弹阻隔，在这个战壕的入口来到内侧**收集品 1**，利用右侧的的望远镜观察远处两门大炮可以得知其所在坐标分别为 65 以及 5，此时回到外侧，利用战壕左侧转盘调整发射位置破坏两座炮塔即可

2. 继续前进的路上除了需要躲避来自上方的炮火外，还要注意及时破坏挡道的障碍，爬下一段梯子来到一门大炮前，指挥官会让玩家去启动大炮，从指挥官脚下的梯子往下爬**收集品 2**，爬到下层后走到最左侧攻击木桶震下一个扳手，用这个扳手作为启动机关的手柄拉动中央的机关，这样一来沿梯子回到上方时大炮就会转向，调查大炮进入瞄准状态，在这里对准任意方向发射大

炮，在空中的飞行员会用标记告知玩家需要如何调整发射的方向，重复直到正确命中目标。

3. 继续前行，期间指挥官会坐上一辆坦克，建议在躲避炮火的同时与这辆坦克保持距离，不信邪的可以试试。与友军会合后推动插有联军旗帜的推车作为前进的掩体，到达机枪扫射的塔楼下时往下方走，击倒守在炮台的德军士兵拉动炮台即可为友军打开通路。

4. 进入占领的塔楼之内**收集品 3**，爬上梯子来到另一侧，最后协助加拿大士兵升起联军旗帜。



### King of the Hill 145

**铜杯**

奖杯说明：用加农炮击中德军的旗帜

取得方法：在关卡的前半段，玩家需要调整大炮的坐标击中远处的两门大炮方可继续前进，在转动转盘对大炮位置进行调整前，在大炮原封不动的状态下拉动机关发射炮弹就能击中远处的军旗从而解锁奖杯。

## 收集

**收集品 1**：进入这一侧后，往左侧移动，在碉堡门口的地上。



**收集品 2**：爬下梯子后，收集品就在右侧的桌子上。



**收集品 3**：爬到上层后先不要急着往右侧离开，在左侧指挥官的身旁有收集品。



## 剧情

当卡尔终于接近妻儿时，次日的 1917 年 4 月 9 日，弗雷迪随加拿大军队参与了维米岭战役，在经历协约国多次的失败以及牺牲后，这一次加拿大军取得了全面的胜利，并从德国手上夺回了维米岭。对于身为美国人的弗雷迪来说还有更深层的意义，这一战的胜利促使了美国加入协约国对抗德国的决心。

# The Farm

## 流程

1. 前行进入满是毒气的房间后，要通过这里首先从入口处的梯子往上爬，在上层左侧转动转盘会在门口位置落下一个吊篮，指挥医疗犬跳到吊篮之上再重新将吊篮升起，升到高处时指挥医疗犬回到身边它就会破窗而入来到上层，然后控制卡尔回到下层，往前走爬上中央的升降装置上后，指挥医疗犬拉动机关将卡尔升到高处，之后来到右侧将中层的绳梯落下即可将道路连通**收集品 1**。沿这条绳梯回到底层，同时指挥医疗犬再次拉动机关使机关落下，这样一来卡尔就可以在这一侧将中央的升降平台推到医疗犬所在的平台，最后连平台带狗一起拉到右侧区域。在医疗犬到达右侧区域后，指挥他在中层的右侧叼起一个铁罐，然后拿着这个铁罐来到第三层，将右侧的玻璃窗破坏后可以获得更好的视野，然后从这个窗户以一定的角度投掷铁罐，让铁罐撞到木板后掉落触碰下方的炮弹炸开通路。

2. 前行进入一个谷仓模样的建筑内，在门口位置往里面走，进入内侧后拣起一个篮子，抱着这个篮子回到外侧，将它抱到右侧的吊钩之下，然后爬上右侧的梯子拉动机关，这样吊钩会落下并与篮子结合，让医疗犬进入这个吊篮中，然后拉动再起拉动机关升起吊篮，再用转盘将医疗犬运送到左侧的区域，随后爬下梯子回到左侧区域，可以发现由于毒气的阻隔根本无法进行任何操作，此时一直往右侧走，在触发轰炸机轰炸的剧情后在地上拣起砖块，然后回到这个谷仓的左侧入口处，对准二楼的窗户投掷，再重新回到谷仓内部时，刚才阻挡视野的毒气就会被驱散**收集品 2**。指挥医疗犬从小洞进入内侧后控制卡尔再回到内侧，在内侧让医疗犬拉动机关升起吊桥**收集品 3**，前行几步后再次落下吊桥来到上层，最后再次升起吊桥即可继续前进。

3. 从房顶进入第 3 座建筑内部会被木箱阻隔，当玩家试图从梯子原路往上爬时，梯子必然会折断使玩家掉落到下层**收集品 4**，破坏障碍一路前进，在往左拉动一个柜子时会掉落到更下层，最终在左侧可以找到卡尔的妻儿。

4. 最后被毒气环绕时，需要拉动玛丽往右侧走，期间会遇到一个障碍物，将其破坏后将玛丽继续向右拉即可。



## 收集

**收集品 1**：从落下的绳梯往下爬，在梯子下的桌子上可以找到。



**收集品 2**：驱散毒气后先不要急着让医疗犬进入内侧，在一根梁子旁边就有收集，示意医疗犬取得即可。



**收集品 3**：让医疗犬升起吊桥后，前行几步在三个并排的麻布袋上可以取得。



**收集品 4**：在掉落到下层后，收集品在壁炉的旁边。




## 剧情

毒气弹的轰炸，倒塌的民房，在这样的绝境下卡尔最终与妻儿得以相见，在毒气的笼罩下，卡尔取下了自己的防毒面具放到妻子的脸上，虽然卡尔奋力想带妻子脱离险境，但也难敌毒气的侵袭而最终倒下，两人也因此生死未卜。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE
DOWNLOAD

## Chemin des Dames

### 流程

1. 一开始将军要求埃米尔征集 3 名士兵，这时往左侧走征集所有 3 名士兵即可**收集品 1**。

2. 征集士兵后前进，期间注意躲避路上的炮火，来到一个地堡后，玩家需要合四人之力推动前方的推车使机关出现**收集品 2**，拉动机关后随即回到地面，当同伴在前方剪开铁丝网时会被德军击毙，这时玩家需要在德军停止射击时将同伴拉回地堡并拣起其掉落的剪钳剪开铁丝网继续前进。

3. 在前方需要挖开一段泥土方可继续前进，在通过这段泥路后前方会进入一个安全的地堡，但在离开这个地堡后，路上虽然有一些掩体，但这些掩体十分脆弱，受到几下攻击就会被完全破坏**收集品 3**，因此在这里玩家需要判断掩体的状况，保证又快又准地前进。

4. 通过一个遍布伤员的地堡后，玩家在破坏前方的障碍后可以看到下方有可供挖掘前进的泥土地道**收集品 4**，但这条地道中有放置有大量的炮弹，因此在移动时需要注意挖掘的路径。

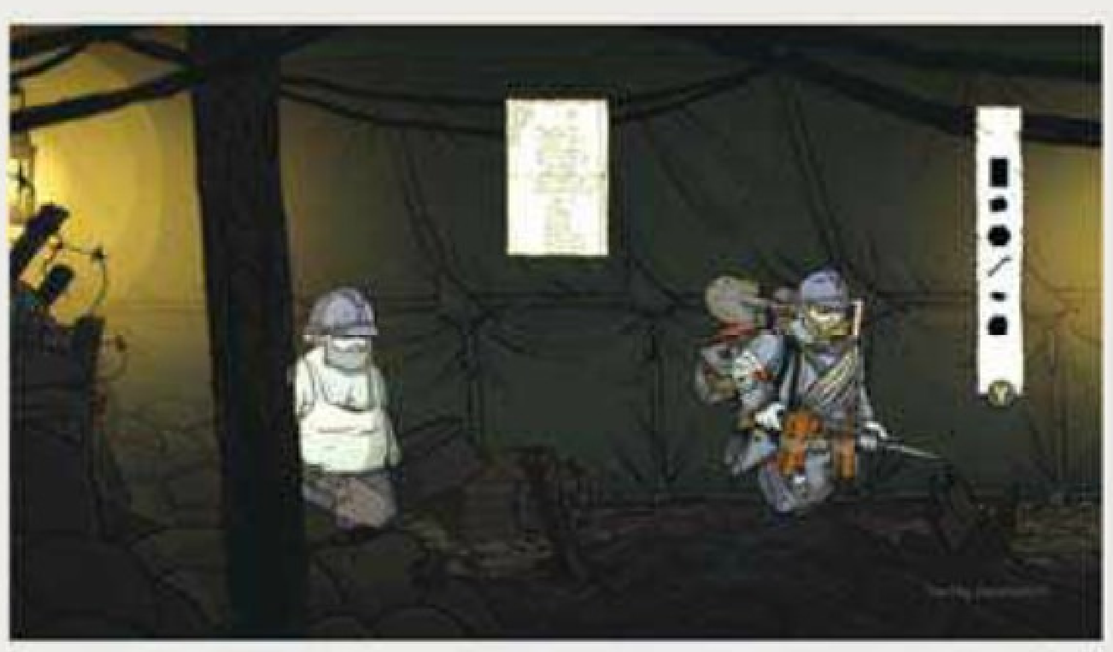
5. 离开地道后继续前进，将前方压在尸体堆下的士兵救出，随后靠中央的尸体堆作为掩体躲避敌人的炮火再作前进，踏过尸体来到上层后会遭遇来自上方的轰炸，躲避几枚炮弹后进入新的地道**收集品 5**，在尽头处同伴会为我们放置放置炸药，但还没来得及引爆他就被德军的轰炸命中，玩家需要使用他留下的引爆器炸开通路。

6. 躲避轰炸以及炮火一路往前走，再次出现泥土通道时不仅需要躲避泥土中的旧炮弹，而且同时要注意来自上方的新炮弹，在这里建议玩家尽量按照 U 型的路线走，这样无论是上方还是下方的炮弹都能很好地应对。在关卡的最后阶段会登上一辆轨道车**收集品 6**，往左拉动轨道车上的机关就会前进，往右就会停止，实际上这段流程与刚才躲避敌军炮火的理念无异，只是操作方式有所不同罢了。

7. 在剧情中会被炸弹波及，恢复操作后走到迫使士兵送死的军官身后对其进行攻击就能结束本关。

### 收集

**收集品 1**：在征集的第 3 名士兵的身后就可以找到这个收集。



**收集品 2**：将推车推至最右侧，然后在右侧的地上可以找到这个收集。



**收集品 3**：收集品就在这段路的必经之路上，由于掩体十分脆弱，因此必须迅速拣起。



**收集品 4**：在这里不要急着往右侧挖泥前进，而是反方向往左下角挖就可以找到。



**收集品 5**：在受到轰炸后地道中头上的掩体会被炸开，在躲开几枚炮弹后向前走会进入一条新的地道内，收集品就在这条地道的地上。



**收集品 6**：在轨道车行进的过程中，在来到第二个掩体中时就可以在地上尸体旁找到。



### 剧情

1917 年 4 月 16 日，此时的埃米尔依旧身患顽疾，但将军却下令所有能站起来的士兵都需要投入到布置贵妇小径防御工事的工作中，然而在这场战斗中法军明显处于劣势，但将军却威迫士兵前进送死，无法忍受这一切的埃米尔袭击了发号施令的将军，而这一击却不慎将其杀死。以此为起点，不久之后这里的法军士兵掀起了一场暴动，而此处的防御工事也被迫遗弃。最终埃米尔与其他参与暴动的反抗军一同被抓获，等待着军事法庭的审判。

## Saint Mihiel

### 流程

1. 停车后进入农场之中，往左走可以发现卡尔一家，将卡尔从瓦砾中拖出进行一次医疗小游戏。

2. 在剧情中到达医院后，需要对卡尔进行第二次医疗小游戏。在恢复操作后**收集品 1**，玩家需要找到一个医疗包为卡尔继续治疗。从这里的楼梯往上走**收集品 2**，从右侧进入另一侧的病房区域**收集品 3**，随后一直沿路往下走，直到进入一个地下室内**收集品 4**，在右侧的柜子内可以最终找到医疗包。

3. 原路返回为卡尔再次进行医疗小游戏，完成后本关结束。



**Healing Hero**

**铜杯**

奖杯说明：在对卡尔实施的3次医疗小游戏中不出任何错误

取得方法：在本关中一共会对卡尔进行3次医疗小游戏，只要不出现任何错误，在最后就能获得这个奖杯，总的来说不是很难，如果实在感到困难的玩家也可以通过背板的方式来完成。

### 收集

**收集品 1**：在恢复操作后马上往右侧走，在室外的庭院草丛旁边可以找到。



**收集品 2**：从楼梯走到 2 楼，在左侧的柜子内可以找到。

情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作



**收集品 3：**在取得收集品 2 后往右侧走，从右侧的门口进入病房区域，在这个区域往右走可以透过窗户看到一个柜子，收集品就在其中。



**收集品 4：**进入地下室后，收集品位于左侧第 3 个柜子之中，至此所有收集品收集完毕。



## 剧情

在忠诚的医疗犬的帮助下，安娜得知了卡尔的情况并火速赶到卡尔身边展开救援，经过多次的抢救，卡尔最终骗过了死神。在从昏迷中苏醒过来后，卡尔看到了身边平安无事的妻儿，这足以让他忘记三年间战火以及流放为他带来的伤害……

# Maizy

## 剧情

在数周都没有得到关于埃米尔的任何消息后，玛丽终于收到了她父亲的来信……

亲爱的玛丽：

对于我而言，战争已然结束。

我对一切都无怨无悔。

自战争爆发后我看到过太多的恐怖，因此我希望上天能仁慈地眷顾你。

人生是短暂的，而我十分庆幸我能拥有过如此多的欢乐。

我感恩我曾经历的一切，特别是上天将你这份最好的礼物赐予给我。

这将是我最后的一封信。

由于错手杀死了一名军官，我被军事法庭认定为有罪。

你要相信我并非有意为之，只是战争容易让人变得疯狂。

即使我未能拯救卡尔，但我知道自己付出的一切并非徒劳。

我为国家以及自己的自由而战，我所获得过的荣耀毋容置疑。

纵然上帝让我们在现世分离，我希望我们能在天堂再会。

请将我留在你的祈祷中。

你的父亲

1917年6月12日

战争无情，纵然先烈们的躯体已尘归于土，但他们作出的牺牲却不会被遗忘。我们必须将他们留在记忆之中，永不忘怀。






文 伽蓝 协力 胜负师 美编 小瑟



| 墨西哥英雄大冒险 | | Drink box | 动作 |
|---|---|---|---|
| PS4 | Guacamelee! Super Turbo Championship Edition | | 美版 |
| | 2014年7月1日 | 本地1人 | 对应年龄：全年龄 |
| | 售价为14.99美元 | | |

在取得本作的所有奖杯后，笔者不禁感叹很久没有玩到过如此爽快的动作游戏了！作为 2013 年 4 月原作的加强版，本作除了包含了原作以及原作 DLC 的内容外，还增加了新场景、新任务以及新系统，让原本就已经爽快十足的游戏更上一层楼。遗憾的是本作的难度较高，玩家初次游玩时很容易会有一种挫败感，但只要熟悉系统后，你就能发现其中的魔力！

# 系统详解

## 操作列表

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 方向键 / 左摇杆 | 角色移动 |
| □键 | 普通攻击 |
| × 键 | 跳跃 |
| ○键 | 特殊技 |
| △键 | 投技 |
| L1 键 | 切换小鸡形态 |
| R1 键 /R2 键 | 切换阴阳世界 |
| L2 键 / 右摇杆 | 翻滚 |
| L3+R3 | 爆气 |
| OPTIONS 键 | 呼出菜单 |
| 触控板 | 地图 |

## 特殊技

随着游戏流程的推进，玩家必然会遇到一个又一个发光的山羊石像，将其破坏后会有一名山羊老头出现并教会玩家新的特殊技，这些特殊技除了用于破坏场景中不同颜色的石头作解谜使用外，还可以大幅强化主角的战斗能力，因此可以说游戏越往后，游戏的战斗乐趣也会变得越来越大。值得注意的是，所有的特殊技在空中只能释放一次，因此如何组合这些特殊技的顺序使其发挥最大效用是玩家需要研究的课题。下面就为大家介绍所有特殊技的性能：

| 招式 | 对应颜色 | 发动方法 | 作用 |
|---|---|---|---|
| 升龙拳 | 红 | ↑○ | 游戏中最早习得的特殊技，发动后会往前斜上进行攻击，除了可以将人部分敌人击至浮空状态外，还能起到增加跳跃高度的作用，在一些与跳跃相关的谜题中经常会使用到 |
| 头槌 | 黄 | ○ | 用头部重击敌人的特殊技，能将敌人击飞一定的距离，在解谜中主要用于延长滞空时间 |
| 砸地 | 绿 | 空中↓○ | 在空中往下的砸地攻击，在战斗中多作为终结技使用，使敌人再次回到地上，而作解谜使用时多用于往下砸开绿色石头，十分易懂 |
| 重拳 | 蓝 | ←/→○ | 横向的重拳攻击，击中敌人后能使敌人稍微后移，在战斗中也可以作为空中的追击技使用，在解谜中主要用于延长空中的横向移动距离，以到达一些较远处的平台 |
| 二段跳 | – | ×–× | 对比跳跃＋升龙的伪二段跳，这是实实在在的二段跳跃，在习得之后再次配合升龙拳，最多可以实现三段跳跃 |
| 上冲 | – | ↑△ | 在可以攀爬的墙壁上往上冲刺的特殊技，主要用于解谜 |
| 飞行 | – | ←/→△ | 最后一个习得的特殊技，在可以攀爬的墙壁上往上冲刺的特殊技，主要用于解谜以及一些无法用普通手段通过的位置 |

## 投技

投技相当于游戏的终结技，当敌人头上出现△键提示时可以抓住敌人，再推方向追加输入□键，可使出 3 种不同的投技，在原作中这几招投技追加需要购买，加强版中为固有技能。下方向投的单体伤害最高，而且会追加 4Hits 连击数，后或上方向投可令大范围内的

TIPS 习惯翻滚时用L2键取代右摇杆，这样可以有效避免误操作。

敌人都出现硬直，是群体战中值得信赖的招式，前方向投是将敌人投掷出去的招式，虽然可以击飞路上的敌人，但实用性并不高，但用于对付诸如仙人掌一类的特殊敌人有奇效。

## 战斗心得

作为一款下载游戏，本作的战斗可以说是设计精良，在普通攻击□键、特殊技○键的组合下，可以打出不亚于格斗游戏的连招快感，由于在中后期学到的特殊技越来越多，各种连招的组合也变得越来越复杂，因此这里就为大家推荐一条最为实用的连段，那就是“□□＋↑○＋□□＋任意特殊技＋（△）”，这条连技的好处是发动简单，用最简单的普通攻击带入后将对手用升龙拳打浮空，然后在空中再次进行空中连段，情况允许的话，最后再以投技进行终结技对敌人造成巨大伤害。




## 翻滚躲避

在游戏中按下L2键／右摇杆可以使用翻滚躲避，这是游戏中最值得信赖的防御手段，在战斗中它不仅能穿越敌人，而且在发动的过程中带有无敌，可以躲避来自敌人的大多数招式，而在空中发动时同样具有无敌效果，只是移动距离以及无敌时间都较短，在地图解谜时翻滚主要用于穿越一些红色的荆棘障碍。另外，翻滚还能取消一切动作的硬直，活用这个操作能使角色的移动变得更加灵活。

## 爆气

爆气是加强版中新增的系统，在流程习得爆气技能后，在体力槽以及耐力槽下方还会出现一个爆气槽，当爆气槽超过一定值后就可以按L3+R3键进行爆气，爆气后主角的攻击力以及攻击速度都会大增，而且通过购买相关技能，还能进一步强化爆气状态下的能力。

## 护盾

当流程进行到中后期，很多敌人身上都会有一层半透明的护盾，如果不击破这层护盾，就算攻击能将敌人打飞也不会对其造成实际的伤害，这些护盾一共有5种颜色，分别是红、黄、绿、蓝、白，前面4种颜色可以通过相应的特殊技直接击碎，而白色护盾则要求玩家在短时间内持续对敌人造成伤害才能击破。另外，无论是任何颜色的护盾，只要在一段时间内没有受到任何伤害，那么敌人就会重新披上一层新的护盾。

## 变身小鸡

在流程中玩家会习得在人形以及小鸡之间切换的能力，变身小鸡形态的作用主要是进入一些细小的缺口，完成解谜或是一些收集。在小鸡形态下，不仅可以直接穿透敌人，而且移动速度也会比人形状态快得多，因此在跑路时小鸡形态绝对是不二之选。小鸡形态下的攻击力很低，而且无法使用任何特殊技或是投技，但是通过爆气的方式能增强攻击力，但相信没有什么人会在鸡形态下浪费爆气槽。




另外，在地狱挑战中获得10块银牌后，可以获得鸡形态下蛋的能力，而且下的蛋还能炸开地图中一些紫色的石块，而在收集所有6块面具碎片后，在小鸡形态下连点跳跃键可以进行飞行，这样一来游戏的地图收集以及一些平台解谜会变得毫无难度，因此是游戏中强烈建议取得的能力。

## 阴阳切换

严格来说，在游戏的一开始主角就已经被最终BOSS杀死了，只是借助神的力量又保留了肉身，正是这种特殊的状态下使得主角可以在阴阳两个世界中穿梭，游戏中不仅很多谜题都需要借助阴阳的切换，而且部分战斗也会有阴阳专属的敌人，只有在正确的状态下才能对其进行攻击，在游戏之初未习得手动切换阴阳能力时需要借助一些漩涡来切换，在击倒第一个BOSS X'TBAY后就会习得手动切换的能力。

## 地狱挑战

在原作的DLC中，追加了17个地狱挑战，而这17个挑战包含在这个加强版之中。进入地狱挑战的入口位于地图Desierto Caliente左下角，进入后切换阳界可以看到一名矿工，与矿工对话后他表示需要100块才会为我们挖开大门，但给予100块后却发现没有任何改变，接下来切换成阴界，前往地狱挑战的入口就会随之出现。这17个挑战中取得10块铜牌可以取得10000金币的奖励，取得10块银牌会获得小鸡的新能力，取得10块金牌就能取得一块加强版新增的面具碎片，而完成所有的地狱挑战以及在所有地狱挑战中取得金牌还有2个对应的奖杯。

挑战建议在取得所有动作能力后进行，在挑战的过程中，首要的目标就是取得10块金牌，以解锁最后一块面具碎片，再配合其他的碎片获得飞行的能力，在获得飞行能力后，部分挑战会变得毫无难度，因此在遇到一些平台动作挑战难以取得金牌的情况时，不妨先改打其他战斗挑战。另外，在挑战过程中可以随时按键重来，无须整关打完。下面就为各位解说全挑战金牌的心得。




### 挑战1

楼梯跳跃的部分尽量使每次跳跃都到达每段楼梯的最高点，在墙壁跳跃处直接使用↑△以及→△的冲刺，不过注意中层有一段荆棘需要使用翻滚的无敌时间通过，最后的墙壁跳跃使用相同的方式通过即可。



TIPS 商店最后三个4000块钱的技能是用来加强爆气性能的，在大批敌人的混战是特别有用，可以优先学习。

## 挑战 2

正常战斗方式下要打满 200 连是比较难的，在这里玩家可以用变身小鸡攻击快、伤害低的特点来进行挑战，如果最开始阶段中用小鸡状态与绿色杂兵的战斗能做到无伤，基本上就已经可以完成 200 连的要求。

## 挑战 3

在这个挑战中是无法对敌人本体造成伤害的，只能使用左上角的机关让尖刺出现，然后将敌人打出硬直用投技 + →的方式将它们推到尖刺上秒杀，这个挑战要时刻在心里计算机关的失效时间，并且优先处理在空中盘旋的飞龙，总的来说是一个需要点运气的挑战。

## 挑战 4

考验玩家用翻滚无敌时间躲避荆棘障碍的挑战，难点在于部分 3 连荆棘的距离很近，需要在翻滚穿越第一根荆棘后立即跳跃用空中躲避的方式穿越后面两根，好在金牌的时间要求比较宽松，在数次练习后应该就可以通过。

## 挑战 5

生存挑战，只要在限定时间内熬过一波又一波的敌人进攻即可，相信对于已经通过 HARD 难度的玩家来说没有任何难度。

## 挑战 6

挑战金牌要求玩家在无法躲避的情况下完成 120 连击的挑战，用于挑战 2 相同的变成小鸡打连击数的方式进行，利用最初地面的 4 个绿色杂兵就能完成指标。

## 挑战 7

单纯考验玩家的操作水平，没有什么攻略可言，但在获得飞行能力后可以让金牌变得毫无难度，一路飞行就能取得。

## 挑战 8

挑战金牌要求在不使用所有○键特殊技的情况下完成 120 连击，正常打法下可以将对手打至硬直状态下用↓△投技的方式增加连击数，用小鸡打法的方式虽然比较难，但也未尝不可，具体由玩家自行选择。

## 挑战 9

又是考验玩家移动操作的挑战，同样推荐在取得飞行能力后再来挑战，这样就会变得毫无难度。

## 挑战 10

在不使用投技的情况下完成 130 连击的金牌指标比较吃力，因此还是推荐用变成小鸡攻击的方式进行，初期出现的 4 名化石龙敌人就可以基本完成这个指标，但仍然比较考验玩家的躲避技巧。

## 挑战 11

通过所有传送门的动作顺序为，跳跃，二段跳，→○，↑○，空中 L2 躲避荆棘，躲避荆棘后马上切换小鸡状态落入缝隙，需要注意的是二段跳的位置需要控制得当，否则在传送门出来后会被右侧的钉刺戳到。

## 挑战 12

正常情况下玩家需要在人形状态下通过↓ × 主动落下平台躲避移动的障碍，再用二段跳、→○、↑○等方式卡时间，待障碍通过后再回到平台继续前进。但如果获得飞行能力后再来挑战的话，直接全程变成小鸡在钉刺上方作低空飞行即可。

## 挑战 13

考验玩家战斗水平的挑战，敌人相信各位在流程中都已经相当熟悉，虽然通过就能获得金牌，但玩家在这场战斗中是会被一击必杀的，因此可能需要反复练习以及一定的运气方可通过。

## 挑战 14

比较有难度的一个移动操作挑战，正常情况下玩家主要需要使用↑△、←/→△的冲刺，并配合 L2 躲避来完成谜题，但如果在获得飞行能力后可以轻松不少，具体为首先在第一个场景中用→△ +L2 的方躲过第一根荆棘，随后一直用飞行能力飞到终点就可以大大减轻难度。

## 挑战 15

这个挑战要求玩家利用阴阳切换能力将鸡一步一步投掷到终点，这个过程主要有两个难点，一是玩家需要搞清楚鸡在其中一个阴阳状态中是不会移动的，玩家需要前半段的跳跃平台中，通过将鸡抛到最高点后切换阴阳，然后利用抓住鸡的浮空来一步一步跳到上方。另外一个难点在于中段要将鸡投掷到对面的位置，鸡很可能会在遍布钉刺的位置上下跳动，这时同样需要利用投技在半空中将鸡投掷到对面平台。

## 挑战 16

推荐使用飞行能力来挑战金牌的关卡，这样下方锯子根本就跟不上玩家的速度，轻松到达终点前打死惟一的敌人就可以冲过终点。

## 挑战 17

金牌评价要求玩家在 2 分 30 秒内通过这个迷宫，其实只要战斗不出现太大的问题，2 分 30 秒是绰绰有余的，关键在于要选择正确的前进路径，准确的路径为上，上，左，上，右，右，右，上，右。

## 记录点

游戏中有很多由骷髅以及蜡烛装饰的花台，这些其实就是游戏中的记录点，只要路过这些花台就能自动记录，除了记录的功能外，在记录点中玩家可以进行技能以及服装的购买，购买技能需要使用金币，而购买服装则需要使用游戏中完成强制战斗后奖励的骷髅银币。




## 传送石像

除了少数地图外，几乎所有地图都会在某处有一座人头石像，这就是游戏中的传送点，只要曾经在某地图曾经到达石像所在位置，就能在石像之间进行快速传送节省时间。



TIPS 遇到打不过去的强制战斗时，换上攻击吸血的服装Diablo's Suit能大大减轻压力

# 流程相关

## 推荐攻关路线

1. 正常状态下，一周目只能打 NORMAL 难度，通关后才会开启 HARD 难度。但用秘技可以直接开启 HARD，具体为上，上，下，下，左，右，左，右，□，△，触控板，成功后画面就会变蓝，开始新存档就可以选择难度。因此白金最少通关一遍即可，但如果之前没有接触过本作，直接开 HARD 会有一定难度，一般来说在 NORMAL 难度完成全收集和全支线会比较容易，熟悉系统后再速通一遍 HARD 耗时在三小时左右，玩家请自行取舍。

2. 在流程中取得 15 枚银币后优先在商店解锁隐藏服装 Pinata 并穿上，其效果是取得的金钱和银币变为 2 倍，但防御力减半，这样能更快解锁隐藏服装及购买技能，让战斗变得更轻松。银币取得途径只有强制战斗胜利后出现的皮那塔（1 个），以及特定的宝箱内（5 个），穿上 Pinata 后为两倍数量。攻击吸血的 Diablo's Suit 是游戏中最实用的服装，而且关系到奖杯“The Devil wears Revenge!”，必须兑换！如果漏了，补救方法是开新档继续收集银币，换取服装后，再读一周目的存档，打一次最终 BOSS 即可，因为隐藏服装是各存档惟一共通的内容。

3. 一周目攻略的推荐顺序是先正常打，一直打过豹子 BOSS，过程中收集和支线都是顺手完成，不必强求，因为就算刻意去收也因能力不足而收不齐。豹子 BOSS 战后先不要进入 Great Temple，而是开始去按攻略收集面具碎片，比原作多出的一块碎片是在地狱挑战中获得 10 个金牌，这个建议最后拿。地狱的 17 个挑战是原作的 DLC 内容，加强版包含其中，且 10 个银牌能获得小鸡的新能力，下的蛋可以炸开紫色石块。取得所有面具碎片后在小鸡状态下连按跳跃键可以无限飞行，这不仅会让一些平台竞速型挑战变得简单，关键是各地图的探索及宝箱收集会变得更加容易。完成挑战全金牌后，再去完成全部支线，最后在飞行能力的协助下将各地图的收集补完，让所有地图完成率都达成 100%，满足以上条件后前往 Great Temple 迎战最终 BOSS，这样就可以在一周目中基本拿完所有的难点奖杯。

4. 如果在击倒最终 BOSS 后仍然有所遗漏，通关后读档就能回到 BOSS 战之前的进度，继续取得未取得的奖杯。

# HARD 难度 BOSS 战攻略

## X'TBAY

这是游戏中的第一场 BOSS 战，难度并不算高，BOSS 的攻击方式也比较单调，而且两个阶段的战斗的 Checkpoint 是各自独立的，只要进入第二阶段，就算死亡也会满血从第二阶段开始，因此大大降低了战斗的难度。

**第一阶段**：第一阶段中，BOSS 会在场景中不断地闪来闪去，其现身的同时会向多个方向发射出子弹，并在短时间内再次消失，玩家需要做的，就是躲过这些子弹的同时，在 BOSS 消失之前用跳跃加↑+特殊技键的升龙攻击 BOSS，阻止其消失并削减她的体力。BOSS 发射的子弹飞行速度很快，而且无法通过翻滚的无敌时间来躲避，但是每一次她发射子弹的角度都是一样的，只要观察几次发射的角度，找准感觉就很容躲避。需要注意的是，当 BOSS 出现在屏幕中央时要迅速用升龙将她打断，因为在此处她不会发射子弹，而是直接世界的阴阳使场景下方出现尖刺，如果玩家未能及时打断，跳到中央两个平台处也能逃过一劫。另外，BOSS 还会在这个阶段中使用一种追踪导弹的攻击方式，但这个导弹的飞行速度比较慢，只要注意躲避就不会有太大的问题。

**第二阶段**：当 BOSS 的体力被削减到 50% 后，就会进入战斗的第二阶段，这个阶段中 BOSS 比第一阶段更加容易对付，现出真身的她会与玩家进行地面战，她的攻击方式无非就是从口中喷出光线、冲撞以及落雷，前 2 种攻击方式可以通过简单的翻滚躲避，落雷虽然也能用翻滚在一定程度上进行躲避，但总的来说并不安全，建议看到 BOSS 身上泛红光后及时远离。当 BOSS 体力降至约 30% 时则会进入新一轮的战斗，这个阶段的战斗中，BOSS 会放出 3 个分身，这些分身身上都带有护盾，必须通过升龙、头撞以及空中砸地三种攻击分别应对，这些分身的攻击方式与第二阶段并没有任何区别，这里就不再赘述。




## Flame Face

Flame Face 是很容易对付的 BOSS，他有威胁的招式无非只有几种，分别是全身带火的冲刺，在角落开冷枪以及跳到上层的子弹扫射，但无论是哪一种都能够用翻滚轻松躲避。在战斗过程中，BOSS 有可能跳到上层不断狂笑，接下来场景中央会出现一条橙黄色的熔岩流，这就是他要放出全屏熔岩的信号，看到这个信号后立刻进行阴阳的切换就能免受熔岩的影响。在 Hard 的难度下这个 BOSS 最大的威胁并非他本身，而是他在战斗过程中不断召唤出来的杂病，他召唤的杂兵有 3 种，一是最常见的黄色杂兵，这种杂兵的移动性很强，玩家往往很难捕捉他们的位置，建议有机会时直接用升龙拳打到半空用连段一套带走，在出现同时召唤 2 个黄色杂兵的情况时，建议优先解决与 BOSS 处于不同阴阳状态的一个，因为这样可以更好地兼顾 BOSS 的行动。第二种杂兵是石头巨人，除了血厚一点以外，其威胁实际上还不如黄色的杂兵。最后一种是手持锤子的大型敌人，这种杂兵会在 BOSS 剩余血量不多时被召唤，其锤子的伤害极高，一下足以将玩家终结，建议将爆气留到这个杂兵时使用，迅速将他摆平后，剩下的 BOSS 就毫无难度了。




## EL TRIO

这个手持小提琴演奏的骷髅骨堆是玩家要面对的第 3 个 BOSS，这个 BOSS 套路比较简单，主要分为以下两个阶段：

**第一阶段**：战斗的一开始，BOSS 会坐在移动的平台上开始演奏曲目，这时的 BOSS 没有任何的防备，惟一的攻击手段也只是移动速度缓慢的音符攻击，用翻滚躲过去后对 BOSS 一顿猛攻即可，不到几个回合 BOSS 就会停止演奏。随后，BOSS 会升到高处变身无敌状态，同时放出 3 个黄色骷髅杂兵，这 3 个杂兵在出现时头上就有可以施放投技的标记，这时不要去刻意攻击这几个杂兵，而是利用这 3 个杂兵使用后方向+投的方式砸地，几轮过后 BOSS 就会被砸地的震荡击至晕眩，利用这个晕眩的时间即可用



TIPS 一个场景里剩下一两个宝箱没拿到，不知从何找起时，可打开地图后推右摇杆的方向上，这样可以放大地图，然后仔细观察地图上是否有可疑的小缺口（鸡形态小路）和阴影部分，这一招非常有效。

跳跃＋升龙跳到高处对BOSS进行伤害输出。

**第二阶段**：第二阶段中，BOSS会在场景中央放出三个骷髅头，这3个骷髅头会分别向两边放出激光，这时玩家需要在躲避激光的过程中，用地面攻击或空中攻击的滞空时间一边躲避攻击一边进行输出。注意只有攻击泛亮光的骷髅头才能真正对BOSS造成伤害，但有时出于躲避激光的需要不得不优先攻击已经变暗的骷髅头。值得一提的是，就算在这个阶段中死亡，从检查点重生后再次进行BOSS战也能直接从这个阶段继续开始。

## Jaguar Javier

豹子BOSS是一个不算很好对付的BOSS，玩家必须首先用相应的特殊技先破坏其身上的护盾才能对其进行输入，而在受到几下攻击后，它会马上切换阴阳状态，这意味着玩家也要同时切换阴阳来追击BOSS，虽说持续的攻击能阻止BOSS护盾的生成，但实际战斗中往往很难保证攻击不间断，因此“破盾－攻击－破盾”是主要的战斗思路。豹子不同的攻击方式之间差别十分明显，发动动作也很好判断，因此整场战斗的套路比较容易摸清。但即便如此，豹子灵活的走位加上各种攻击的组合依旧能让玩家防不胜防。BOSS的攻击方式以及应对手段如下。

**向前方挥击棍子**：这种攻击会向前方大范围放出冲击波，通过翻滚就能躲避。

**短暂停止后跃到空中，旋转落地后往两侧放出冲击波**：在BOSS起跳前可以通过攻击来中止它的起跳，一旦起跳，BOSS浮空的过程是无敌的，而且落地后两侧的冲击波也有不小的威胁，但通过翻滚可以躲避靠近，建议的应对方法是远离BOSS，待其空中旋转落地瞬间用翻滚靠近。

**全身发出亮光并向前冲撞**：无法用翻滚躲避，只能从其头上跳开躲避。

**原地放出柱状冲击波**：相当于由BOSS放出的保险技，无法用翻滚躲避，发动前有明显的信号，稍微远离BOSS即可。

在BOSS体力削减到一定程度后，BOSS身上的护盾会变成3层白色的护盾，这意味着玩家必须持续地对其进行输出，否则还没来得及击破护盾就已经重新开始恢复了，如果这时拥有爆气槽，而且购买了4000元的爆气攻击自带破甲技能的话，在这里能大大减轻战斗的压力。

## Calaca

最终BOSS Calaca有人形以及龙形两个截然不同的形态，下面就为大家介绍两个形态BOSS的打法，值得注意的是在BOSS战前记得换上服装Diablo's Suit，因为用这套服装攻击敌人不仅能够回血，减轻战斗的压力，而且穿着这套衣服以满血状态击倒BOSS的第二形态后还能获得一个奖杯。

**第一阶段**：第一阶段中BOSS只有两种攻击方式，分别是横向的斩击以及从空中砸地，两种攻击手段都可以通过跳跃来躲避，躲避后在BOSS消失前用相应颜色的攻击破盾就能直接造成伤害。由于BOSS每次攻击之间的间隔时间是一样的，熟悉之后完全可以无伤通过第一阶段。

**第二阶段**：变身龙形态后，BOSS身上依旧会带有护盾，而且攻击手段丰富了很多，但其所有的攻击方式发动前都有明显的动作提示，只要知道它所有的攻击手段，整场战斗几乎可以无伤通过。BOSS的攻击方式有以下几种。

当BOSS两手举起时，就是施放砸地攻击的信号，通过2段跳就能轻松躲避。当BOSS单爪前置，身体稍微向后时，这就是准备施放火球攻击的信号，这个火球攻击一共有3段，而且带有微弱的追踪效果，通过翻滚或跳跃都能躲开。当BOSS的手心从下往上提时，会放出平行以及垂直的两种光柱，但只要站在场景中间就能全部躲避。而当BOSS双爪抱胸往后蓄力时，是发射高伤害激光的信号，这时玩家需要稍微远离BOSS并切换鸡形态躲避，这样激光会正好在头上擦过。

了解所有BOSS的攻击方式后，接下来的战斗就变得十分轻松，不过简单的机械重复罢了，注意场景中往下掉的陨石可以在对BOSS破甲后向BOSS投掷造成伤害，但个人认为这种攻击方式还不如直接靠近用拳脚打来得高效，不过有时借助抓住陨石的无敌时间，可以用来躲避BOSS的部分攻击。




# 面具碎片收集＆支线攻略

## 面具碎片收集

收集碎片主要有两个作用，一是在取得以下6块碎片后，在小鸡状态下连按跳跃键可以无限飞行，这不仅会让一些平台谜题变得简单，关键是各地图的探索及宝箱收集会变得容易得多，对全收集的进程大有裨益。二是在取得6块碎片后再进行最终BOSS战的话，可以打出游戏的真结局，而且从最终BOSS获得第7块碎片组合完整的面具后，还能解锁一个奖杯。

### 碎片1



回到游戏开始时的Agave Field，进入地图右侧的主角家里，然后一直往下层走，在最下层变成鸡形态走到右下角，然后切换阴阳进入右下角的小道内，其后会进入一个迷宫之内，玩家的任务就是在迷宫中找到出口并取得里头的碎片，取得碎片后用升龙拳离开即可。

### 碎片2

在地图Caverna del Pollo入口处往右侧走，沿路会经过3处可以往下跳的位置，每一处往下跳后需要进行10场战斗，也就是共计30场战斗。




每完成一处入口的10场战斗会获得相应的奖励，而且每一处的10场战斗检查点各自独立，但如果在一处战斗中死亡就必须从该处的第1场重新开始。完成所有30场战斗后就可以获得碎片的奖励。

### 碎片3

这块碎片位于Forest del Chivo，取得的方法比较考验玩家的操作，首先利用传送石像来到Forest del Chivo，随后往右侧走，用小鸡形态进入到右侧拱形平台的下方，这里有一个骷髅机关，拉动机关后，迅速走到骷髅机关所在位置的左上方，利用这里最高处的墙壁用←＋△键往左侧飞，当飞行直到被右侧图示位置的一块石块

阻隔后，马上用↓＋×键往下砸地就能进入密道。整个过程考验玩家的就是操作的准确度，值得一提的是在到达密道位置往下砸的过程中有可能会被下方的杂兵阻碍，如果出现这种情况的话需要先到达该处将杂兵杀死，然后再重复以上的操作。




## 碎片 4

第 4 块碎片位于 Sierra Mountains 区域，在图示位置用→＋△键飞行可以直接到达，进入后大门后需要进行数次的平台跳跃，跳跃过程中平台会有节奏地消失、出现，玩家可能需要一定的背板以及良好的反应才能通过，不过总的来说难度不算高。




## 碎片 5

这块碎片位于 Tule tree 区域，在流程中通过这里后，会将地图中央的柱状主干以及左侧分支全部开启，要收集这块碎片，需要来到下层将右上方的蓝色石头用→＋○键打碎，再配合 2 段跳＋升龙的 3 段跳来到右侧分支，在右侧分支用↑＋△直接跑到顶层就能进入碎片收集的谜题入口。

这个谜题中玩家需要利用阴阳的切换来调整平台出现的时机，十分考验玩家对各种操作的理解，在这里的建议是在跳跃过程中以二段跳作为核心，尽量保留升龙以及横向冲拳能能够调整空中移动轨迹的技能以备不时之需。值得一提的是，这里的谜题分为 4 层，只要在任意一层耗尽体力，都需要从第一层开始，但每一层都有一些可供恢复体力的箱子，记得击破这些箱子来保证体力值以免前功尽弃。




## 碎片 6

在地狱挑战中取得 10 块金牌后就能进入一层的奖励门中获得这块面具碎片，关于地狱挑战的进入方法请参考上文的系统部分相关内容。




# 支线任务攻略

## 寻找洋娃娃

在取得阴阳切换的能力后，来到 Pueblucho 的图示房间内，进入后在阴间状态下可以看到一个死去的小女孩，与其对话后得知她的洋娃娃不见了，对话后切换阳间在下方取得洋娃娃，再切换阴间送到小女孩的手上即可。




## 捉鸡

在 Pueblucho 的图示位置房屋门口，与男子对话后进入房间内，将房间内的所有鸡只用投技全部赶到右侧的笼子内，最后再回到门口与男子对话即可。




## 料理制作

需要取得阴阳切换能力方可完成的任务，在 Santa Luchita 的图示位置中可以找到一名老太太，她要求玩家为她找来 4 种不同的食材来完成料理，接下来玩家需要与以下 4 个位于 Santa Luchita 的 NPC 对话获得食材，注意每获得一个食材需要交到老奶奶手上再去寻找下一个。





1.在右下与头戴草帽的男子对话。


2.在左侧与头顶草盘的女子对话。


3.切换阴阳状态，与下方楼梯右侧平台上的骷髅对话。


4.在地图右侧与红衣女子对话。

## 寻人

需要取得阴阳切换能力方可完成的任务，在 Santa Luchita 图示位置进入后，在阳间状态下可以在上层发现一名女子，与女子对话后她想要找到她的哥哥，接到任务后离开房间来到下层，在下层切换阴间状态进入左侧，随后再次切换阳间，这样墙壁会被封上，但玩家依旧可以进行操作，移动到最左侧按照提示触发对话，之后在阳间状态下回到上层向女子交任务即可。




## 解救音乐家

获得蓝色重拳特殊技才能完成的任务，从 Santa Luchita 的传送点往右侧走可以看到一个手持小提琴的音乐家，他表示他的乐队有一名队员失踪了，接下来来到图示位置，进入房间后将右侧的蓝色石块破坏后就能救出音乐家并完成任务。




## 猜谜

在 Santa Luchita 右上方 Desierto Caliente 入口处于男子对话，随后男子会被一只小鸡偷取物品，来到图示位置的房间内追击逃跑的小鸡，与小鸡对话后需要进行连续3次的记忆游戏，玩家必须连续3次猜对偷东西的小鸡并与其对话才能完成任务。




## 连续技挑战

在 Santa Luchita 图示位置进入后，可以发现这里有一只巨型的鸡，与其对话后可以进行根据当前习得特殊技组合的连段，学会所有的战斗特殊技后，并在这个道场中打出所有连续技就算作完成这个支线任务，完成任务的标志为这个道场的入口永久关闭，无法再次进入。




## 捉蟹

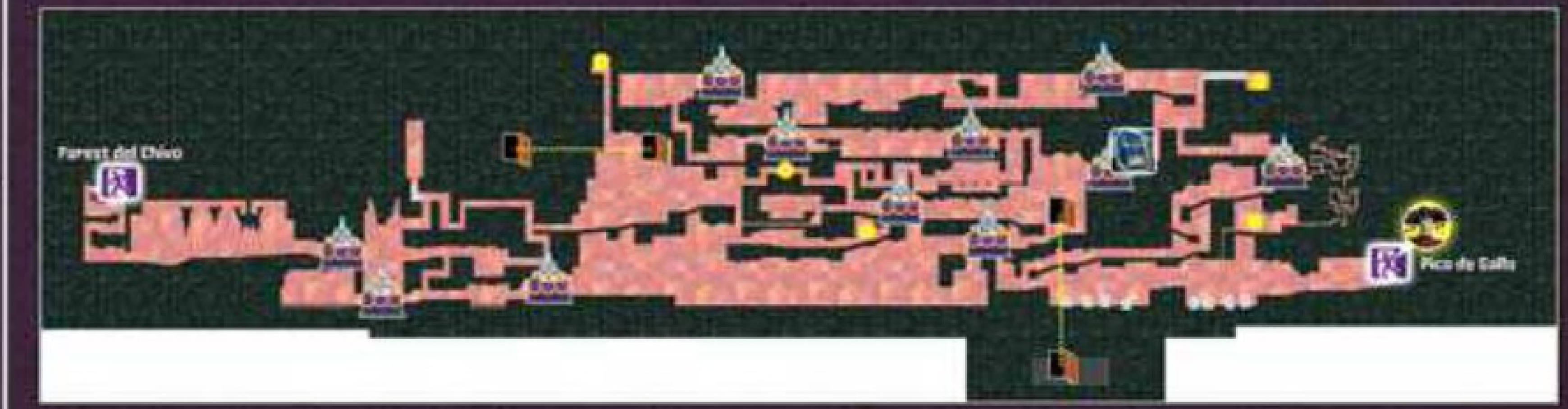
加强版新增的支线任务，在 Canal de las Flores 图示位置与男子对话，之后男子会为玩家开启大门，这个任务与之前的上文中的捉鸡任务有点类似，只是这里玩家需要将两种不同颜色的蟹赶进两侧对应颜色的笼子中，但是有时可能会出现不同颜色的蟹混在一个笼子中的情况，总的来说要比捉鸡任务麻烦一点。




## 猎杀奇面族

加强版新增的支线任务，要完成这个任务，玩家需要取得游戏中所有的能力，因此建议在打完豹子 BOSS 后并完成碎片收集取得小鸡飞行能力后再来完成。首先来到 Pico de Gallo 的图示位置，在阴间状态下与门口的男子对话后可以接到这个任务，接下来玩家一直往左侧走来到 Canal de las Flores 区域，在如图标记的 5 个位置中杀死 5 只奇面族后，回到接受任务的位置与男子对话即可完成任务。




# 奖杯攻略

关于白金的推荐路线在流程部分中的“推荐攻关路线”中已经说得十分清楚，在这里就不再赘述，下面就为大家解说所有奖杯的具体取得方法。

**Guacamelee! Platinum trophy**（白金）
取得条件：取得其他所有奖杯

**Power Within**（铜杯）
取得条件：流程相关，不会遗漏

**Pollo Power**（铜杯）
取得条件：流程相关，不会遗漏

**Main Event**（铜杯）
取得条件：流程相关，不会遗漏

**Viva La Resurrección**（铜杯）
取得条件：流程相关，不会遗漏

**X'tabay-Bye**（铜杯）
取得条件：流程相关，不会遗漏

**Do or Do Not**（铜杯）
取得条件：流程相关，不会遗漏

**Last Straw**（铜杯）
取得条件：流程相关，不会遗漏

**That's one big Gato Frito**（铜杯）
取得条件：流程相关，不会遗漏

**Snuffed Out**（铜杯）
取得条件：流程相关，不会遗漏

**No Encore!** 铜杯

**取得条件：**流程相关，不会遗漏

**Licking his Wounds** 铜杯

**取得条件：**流程相关，不会遗漏

**Boom-Shack-Calaca** 铜杯

**取得条件：**流程相关，不会遗漏

**"Next-gen!!"** 铜杯

**取得条件：**以第二个存档栏位开始游戏

**奖杯说明：**游戏中共有3个存档栏位，只要在开始游戏时选择第二个栏位就能解锁这个奖杯。

**Flawless** 铜杯

**取得条件：**无伤完成任意强制战斗

**Nooks and Crannies** 铜杯

**取得条件：**任意地图的完成度达到100%

**奖杯说明：**开启任意地图的所有宝箱即可，在获得所有能力后可以轻松找全。

**That was INTENSE** 银杯

**取得条件：**在一次爆气状态下杀死20名敌人

**奖杯说明：**在取得爆气能力后，在一些敌人会大量出现的强制战斗中完成即可，由于一边杀敌爆气槽也会一边恢复，杀死20名敌人并非难事。

**I swat you** 铜杯

**取得条件：**只使用砸地攻击杀死一头飞龙敌人

**奖杯说明：**所谓的飞龙敌人就是攻击方式为火球3连发的龙形敌人，只要在习得绿色的砸地攻击后，只用这一招杀死一头飞龙就能解锁。

**Poncho'd Out** 银杯

**取得条件：**完成支线任务"连续技挑战"

**Lore Master** 银杯

**取得条件：**完成所有9个支线任务

**奖杯说明：**参考上文的支线任务部分。

**I Have The Power** 银杯

**取得条件：**从商店购买20个技能升级

**奖杯说明：**只要注意在流程中穿着获得金钱加倍的服装Pinata，那么在流程过半时就能解锁这个奖杯，而且后期金钱还会大量溢出，玩家大可不必担心。

**Combo Nerd** 铜杯

**取得条件：**达成125连击

**The Never Ending Combo** 银杯

**取得条件：**达成200连击

**奖杯说明：**在熟悉游戏的战斗系统后，200连击也并非很难的事，只要找到一个敌人较多的位置，无伤并完美衔接整场战斗，并使用↓+△的投技作为终结技增加连击数即可。

**Heavyweight** 银杯

**取得条件：**在所有的地狱挑战中获得铜牌（通过）

**World Champion** 金杯

**取得条件：**在所有的地狱挑战中获得金牌

**奖杯说明：**关于地狱挑战的开启方法参考上文系统部分的描述，其实所有地狱挑战的目标都很明确，要取得金牌考验的只不过是玩家对关卡的熟悉程度罢了，只要不断挑战最终必定能获得金牌，而推荐在获得飞行能力后再去进行挑战，这样可以使部分挑战难度骤降。

**Cock of the Walk** 铜杯

**取得条件：**用小鸡的下蛋能力杀死一名敌人

**奖杯说明：**在地狱挑战中获得10面银牌后就能获得小鸡的下蛋能力奖励，用下弹后的爆炸杀死任意敌人就能解锁这个奖杯。

**Who put these here???** 金杯

**取得条件：**所有地图的完成度达到100%

**奖杯说明：**所有地图完成度达到100%其实就是取得游戏中所有的隐藏宝箱，游戏中的收集要素十分人性化，曾经看见的收集就算没有取得都会标记在地图之上，因此全开地图基本上就能知道所有收集的位置，但注意有一些收集可能会在一些房屋之中，因此多逛逛地图上的房屋入口也是进行收集的一个注意点，其他注意事项请参考上文"推荐攻关路线"部分的第3点。

**That was Hard Mode?** 金杯

**取得条件：**以Hard难度通关

**奖杯说明：**游戏的Hard难度对于动作游戏苦手来说还是比较有难度的，虽然推荐一周目进行Hard难度以节省时间，但如果实在觉得困难的玩家可以以Normal难度完成一周目熟悉游戏，再继承一周目中购买的服装来再打一遍Hard难度。

**The Devil wears Revenge!** 金杯

**取得条件：**在与最终BOSS Calaca的决斗中，穿着服装Diablo's Suit并在满血状态下将其击败

**奖杯说明：**40枚骷髅银币购买的服装Diablo's Suit可以让玩家在攻击时回血，只要在最终BOSS战时穿上，并保证击倒BOSS时的体力值全满就可以解锁，即使失手将BOSS杀死，在回到标题画面后读档就可以回到BOSS战之前重新挑战。

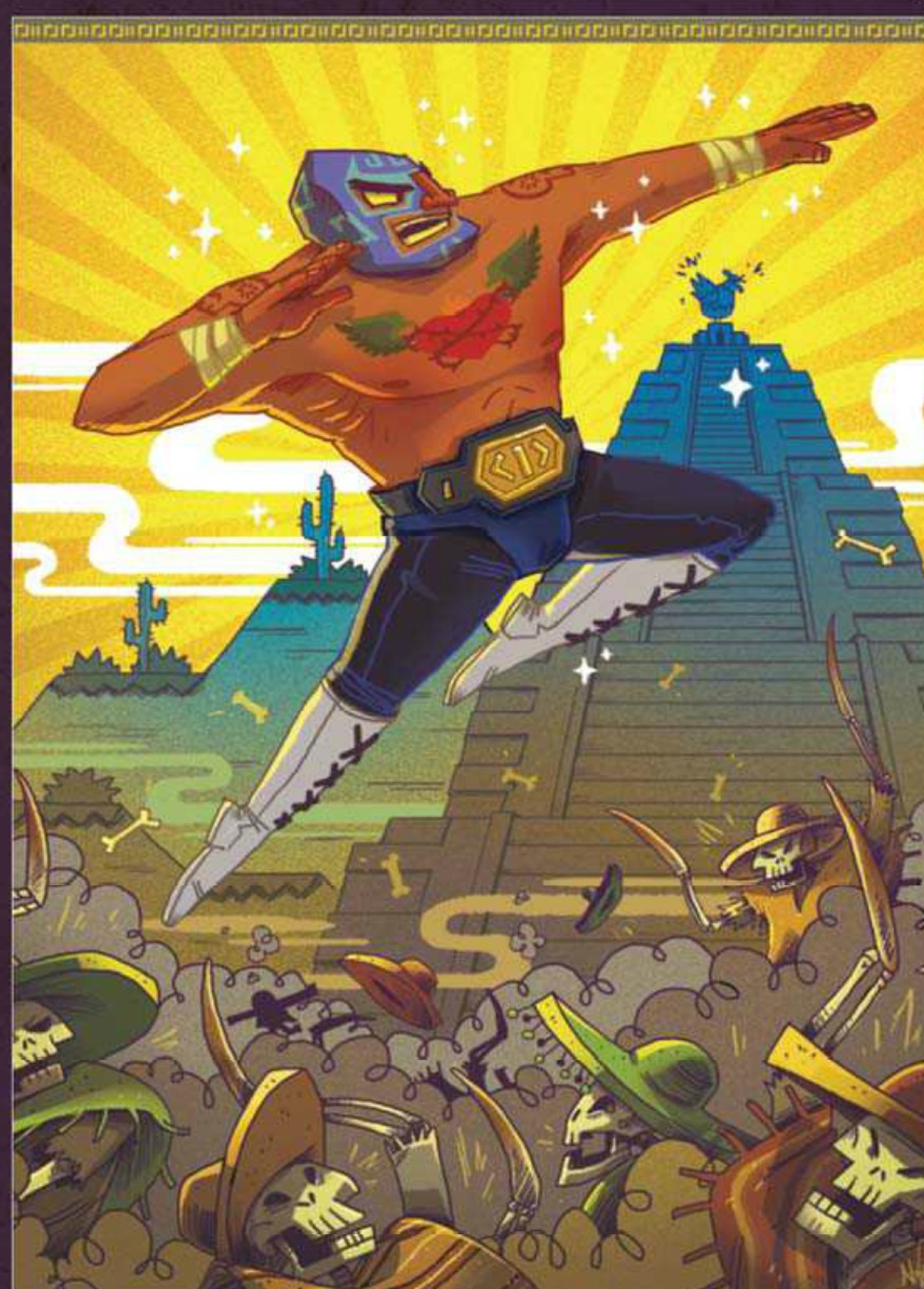
**Got to catch them all** 银杯

**取得条件：**收集1块面具碎片

**El Savior** 金杯

**取得条件：**收集所有面具碎片

**奖杯说明：**面具碎片的总数一共有7块，作为收集要素的6块在上文中已经详细介绍，最后一块碎片则需要击倒最终BOSS获得，也就是说这个奖杯需要在收集全6块碎片后进行最终BOSS战，击倒BOSS后奖杯也会随之解锁。

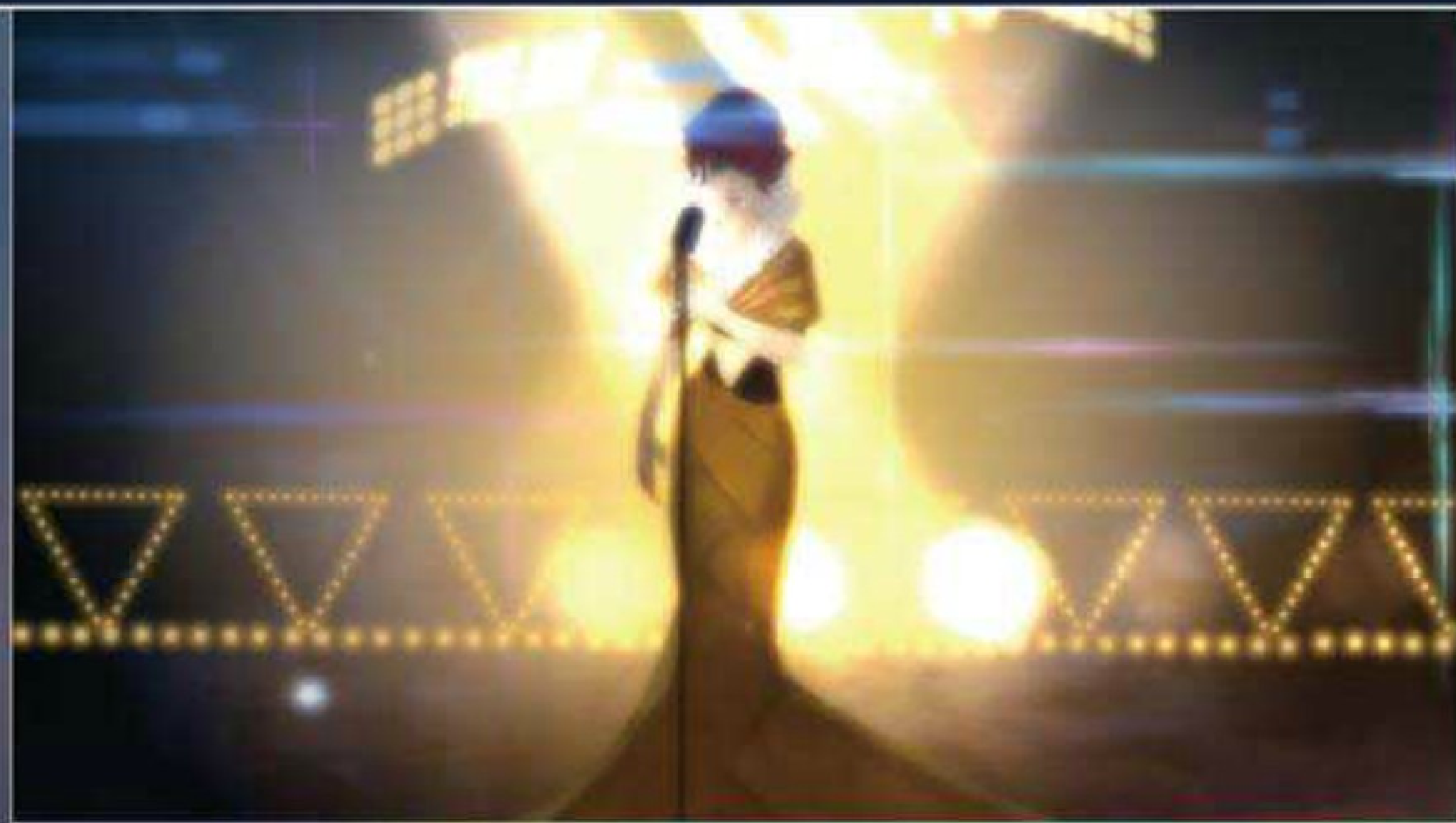


| 晶剑 | | Supergiant Games | 动作角色扮演 |
|---|---|---|---|
| PS4 | Transistor | | 美版 |
| | 2014年5月2日 | 本地1人 | 对应玩家年龄：全年龄 |
| | 售价为19.99美元 | | |

文 八重樱 美编 anubis

由 Supergiant Games 打造的独立游戏《晶剑》已经在 5 月 2 日就登陆了 PSN 美服，19.99 美金的售价并不算很便宜，当然，《晶剑》用它出众的品质向每一位购买者证明了这份钱花得绝对物超所值。丰富的战术技能组合、优美动听的音乐、短小精悍却又饱含深意的剧情都是本作的加分点，难怪本作推出之后就斩获了众多游戏媒体一致的高分评价。不过遗憾的是，虽然距离《晶剑》发售已经过去了将近 4 个月，本作仍没有登陆港服的迹象，究竟是由于审核的问题亦或是港服打算将本作汉化后再推出也不得而知，玩家只能先从美服购买本作过一过瘾了。





# 系统说明




①已获得的全部技能 ③技能的相关说明 ⑤提升效果槽
②技能点数槽 ④主动效果槽 ⑥被动效果槽

## 技能

晶剑》独树一帜的战斗系统是它获得各国游戏媒体们高分评价的主要原因。玩家控制主角RED展开冒险的过程中，可以从尸体或升级的形式来入手技能。刚接触本作时，很多玩家都会对本作的技能写法感到莫名其妙，为什么要在每个技能名后面加上“()”？莫非有什么特殊含义？其实并不是，这种写法是基于游戏的故事设定，本作的舞台是一座名为“云堤（cloudbank）”的都市，这座城市相当于是一个巨大的云储备终端，城市内的敌人名为“进程（process）”，而玩家手中的武器“晶剑（transistor）”则相当于是这座电脑都市的CPU。晶剑的技能统称为“函数（function）”，故而在单一技能的书写上也采用了编程中较为常见的表达手法。所以大家也不用为着“()”而感到困惑，只需要了解技能的实际作用即可。

每一种技能可分为三种效果：

**1. 主动效果（active slot effect）**：主动效果对应的是△、○、□、× 这四个按键，也就是说，无论玩家拥有多少个技能，能装在主动效果槽上的只有4个技能。

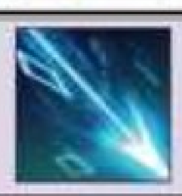
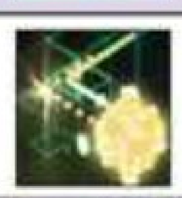
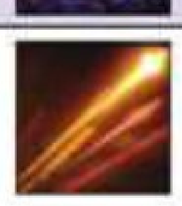
**2. 提升效果（upgrade slot effect）**：在主动效果槽的下方可以看到还有两个小格子，它们就是提升效果槽，需通过升级这一形式逐步开启。当技能被放置到提升效果槽上时，它的“提升效果”就会配合主动效果槽上的技能产生连带效应。

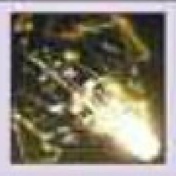
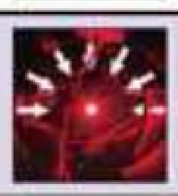
**3. 被动效果（passive slot effect）**：在主动效果槽的两侧还有4个小格子，对应的是被动效果槽。在有前提条件的情况下提供各种辅助效果，同样需要在升级的过程中一步步解锁。

另外在电脑终端调整技能时，在屏幕左侧还可看到名为“MEM”的槽，这是技能点数的总和显示，每个技能都有一定的技能点数，而MEM是有上限的（上限会随着升级而提升），也就是说玩家不能一味地堆叠强技能，而是要在MEM上限的范围内进行最高效的组合。

## 全技能详细说明

游戏中总计有16个技能。玩家可随着升级逐步获得它们，当达到14级时就可解锁全部技能。但是由于本游戏是一本道的类型，绝大多数战斗都只能进行一次，所以在一周目通关时玩家的等级大都是在10级左右，想要满14级基本是不太可能的……另外当玩家等级超过14级之后，就可把全部技能再重新学习一遍，如此一来就可在主动效果槽和提升效果槽（或是被动效果槽）同时装备同一个技能，令效果进一步叠加，可说是非常逆天的组合。

| 技能图标 | 技能名称 | 主动效果 | 提升效果 | 被动效果 |
|---|---|---|---|---|
|  | Crash() | 对周围目标造成伤害，并附带眩晕效果 | 令大多数技能附带上眩晕效果 | 获得的伤害将转换为对敌人的减速效果 |
|  | Breach() | 带冲刺效果的长距离攻击 | 提升大部分技能的速度和攻击距离 | 每回合可使用更多的战术槽 |
|  | Spark() | 快速攻击周围敌人，附带炸裂效果 | 令大多数技能附带追加伤害 | 制造一个分身攻击周围目标 |
|  | Jaunt() | 迅速移动一段距离，不消耗战术槽 | 可在战术槽恢复过程中发动技能 | 令战术槽恢复得更快 |
|  | Bounce() | 在目标间不断弹射的攻击 | 给大多数技能都附带上弹射效果 | 制造一个反射盾来抵消受到的部分伤害 |
|  | Load() | 制造一个能量球，碰到后会爆炸 | 令大部分技能附带上范围伤害 | 以固定的间隔制造能量球 |
|  | Help() | 制造一个小狗同伴，并可为其制定战术 | 令大部分技能附带上阻止Cell再生的效果 | 每回合有25%的机会令角色一击必杀 |
|  | Mask() | 进入隐身状态并令下一次攻击伤害提升 | 背后攻击时伤害提升 | 消灭目标后进入隐身状态并且移动速度加快 |
|  | Ping() | 速度快伤害低的直线攻击 | 减少每回合战术槽的消耗量，并提升技能速度 | 每回合可移动距离变长 |

| 技能图标 | 技能名称 | 主动效果 | 提升效果 | 被动效果 |
|---|---|---|---|---|
|  | Get() | 可令目标聚集到角色身边，距离越远的敌人受到的伤害越高 | 令大部分技能附带上拉怪效果 | 更快速地吸收Cell |
|  | Purge() | 制造一个同伴去破坏目标 | 令大部分技能附带上腐化效果 | 受到攻击时自动反击 |
|  | Flood() | 制造一个向前移动的风暴，粉碎沿途的敌人 | 增强大部分技能的长时间破坏力 | 每回合持续恢复生命点数 |
|  | Cull() | 将附近的目标挑空 | 提升大部分技能的效果持续时间 | 碰到目标就可造成伤害 |
|  | Tap() | 从周围的目标那里吸收生命 | 令大部分技能附带上吸血效果 | 提升角色的生命上限 |
|  | Void() | 削弱目标的攻防，可叠加三次 | 增强大部分技能的效果 | 提高各个技能的基础伤害值 |
|  | Switch() | 魅惑一个敌人，令其暂时为自己战斗 | 令大部分技能附带上魅惑效果 | 取得Cell时制造一个我方的Badcell |

由于每个技能都对应三种效果，所以不同组合搭配下会诞生出五花八门的打法，逐步摸索出适合自己的一套攻击组合正是游戏的乐趣所在。一周目时由于可入手的技能较少，推荐的组合为：主动效果槽放 Load() 和 Crash()，被动效果槽放 Breach()。如果一切顺利的话，在邻近最终 BOSS 战前，玩家将有机会习得 Void()，进入战术模式下连续使用三次 Void() 可令敌人的防御力降低 325%，再配合上其他输出技能，就连一周目的最终 BOSS 也抗不了太久。Void() 这个技能在二周目时面临绝大多数杂兵同样具备秒杀对手的神效。

## 战术

在认识了技能之后，玩家还需要了解本作的战斗方式。本作的战斗分为两种，一是即时模式，另一个是战术模式（plan()）。

**即时模式**：顾名思义，只要遇敌时按下△、○、□、× 键就可对敌人造成直接伤害，但由于敌人的攻击范围大多比较广，而玩家在使用相关技能时又往往需要有个准备动作，因此即时模式容易受到更大伤害。而假如玩家刚使用了战术模式，那么在战术槽重新充满之前也是无法在即时模式下使用攻击技能的（瞬移技能不受限制）。

**战术模式**：按下 R2 键就可进入战术模式，开始战术模式后在屏幕上方可以看到一条战术槽，玩家无论是移动或是使用技能都会消耗一定量的槽，同时也能直观的看到哪些技能组合后可以对敌人构成最大程度的伤害。设定结束后再按一次 R2 键主角就会自动完成一系列战术操作，并且此时她处于子弹时间状态下，不会受到任何伤害。







通过上面的描述，大家应该已经发现“战术模式”才是本作的精华所在，它不但可以避免掉一些无谓的伤血，而且该模式下一些技能组合可达成 COMBO 效果（比如 crash+crash+breach），对敌伤害可进一步提升。另外本作中的大多数敌人都有背击效果，“战术模式”下玩家可以更轻易地绕到敌人身后发动技能，获得更大收益。

游戏中女主角 RED 的血量是固定的，不会随升级而提升。当 HP 为零时并不会直接死亡，而是损失一个主动效果槽上的技能换取重生，也就是说战斗中玩家一共可以有 3 次重生的机会，第 4 次就会 GAME OVER，而且由于不断地损失技能，会令战斗变得越来越困难，因此我个人并不太推荐玩家采用这种自损 500 伤敌 1000 的战术。

假如玩家在战斗中受到必死伤害且战术槽是满的，那么系统就会自动开启战术模式，玩家就有一次翻盘的机会。

损失掉的技能要连续接触两个新的电脑终端（也就是存档点）后才会恢复。

## 限制器

升级后还会开启名为“限制器（limiters）”的系统，这个系统的作用相当于是玩家可以手动来调节游戏的难度，从而获得更好的经验奖励，比如减少主角的 MEM 槽、敌人 Cell 增加防御罩等等，一周目时由于玩家获得技能有限所以不建议开启。等到二周目时，玩家可适当开启限制器来获得更多的经验，另外还有一些专门针对限制器的奖杯可在二周目时获得。



**限制器详细说明**

| 名称 | 作用 |
|---|---|
| Efficiency | 敌人伤害×2，玩家经验值+4% |
| Abundance | 敌人有时会掉落2个Cell，玩家经验值+2% |
| Responsibility | MEM将被限制在6个以下，玩家经验值+4% |
| Initiative | 细胞重生的时间变短，玩家经验值+2% |
| Resilience | 令敌人掉落带防御罩的Cell，玩家经验值+2% |
| Concentration | 当玩家受到必死伤害时将无法自动开启战术模式，玩家经验值+2% |
| Priority | 当玩家损失了超过1个以上的技能时，接触存档点只能恢复1个，玩家经验值+4% |
| Legacy | 令敌人产生腐化的Cell，玩家经验值+2% |
| Permanence | 当玩家在存档点卸载技能时会导致该技能无法使用，玩家经验值+4% |
| Superiority | 敌人数量增多，玩家经验值+6% |

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

# 流程攻略




## 第一章 CHAPTER 1

进入游戏后首先是个简单的教学关卡，此时主角可使用两个技能，× 键是近身攻击，出招快但伤害小，○键是远程攻击，伤害大但需短时蓄力。按下 R2 键可进入战斗指令设定模式，该模式下无论是移动还是添加战斗指令都会消耗最上方的指令槽，学会合理利用指令槽获得最大的伤害输出将对玩家之后的战斗起到不小的帮助。

根据“晶剑”的指示消灭 2 波敌人后来到户外，再乘坐电梯下楼，同样遭遇一批敌人，小圆球状敌人在被消灭的瞬间会爆炸，附带周围范围内减速效果。消灭敌人后从一旁躺着的人身上获得□键技能，类似于周围爆炸的效果。继续往前走，调查墙壁上的海报，得知女主角 RED 是一位人气女歌手，但她的天籁嗓音却被“他们”夺走了。剧情后遭遇 HP250 的敌人 YOUNYLADY，该敌人受到攻击后就会瞬移，不可使用连锁攻击。

进门后直走过桥，调查两边的机关后在男子身旁获得△键技能 = 瞬移，该技能在被敌人追赶时可用来拉开距离。进入房间会遭遇 BOSS，作为初期 BOSS 来看没什么难度，采用风筝战术即可。但 BOSS 血量下降至 50% 后进入狂暴模式，移动速度加快被追上时记得用瞬移技能摆脱。消灭它们后旁边会出现电脑终端，相当于是个升级装置，关于这个的使用请查看前文的【系统说明】。

准备从左上角离开时还需要再打一次战斗，之后前往左上角的房间，乘坐摩托车离去。

## 第二章 CHAPTER 2

来到一个类似于广场一样的地方，一边消灭敌人一边前往右上角的出口。



下一个区域在方形舞台附近会有 4 名敌人，绕着方形舞台迂回战斗即可。

接下来进入歌剧院，调查左侧的尸体后与 YOUNYLADY 交手。周围的杂兵对战斗的干扰很大，好在障碍物较多，利用障碍物遮挡 YOUNYLADY 的攻击，同时先将场内的杂兵清理掉。掉落的 CELL 要及时吃，否则也会变成敌人的。

继续往歌剧院里面走，下楼来到舞台中央，按 L1 键唱歌触发剧情，然后和面前的 SYBIL 交谈，开始 BOSS 战。与 SYBIL 的战斗分为三个阶段，第一阶段她只会一招就是蓄力冲刺，附带击破障碍物的效果，看准时机用瞬移躲过即可，血量也不高，只有 600；第二阶段 SYBIL 血量升至 800，技能变成两连冲，并且场地周围增加会减速和回血的杂草小怪，小怪要迅速解决，它们回血的速度很快；第三阶段最难打，BOSS 血量增至 1200，连续三段冲刺，场地上还会出现雷达小怪，雷达小怪要优先解决，因为放置不管的话它会被 BOSS 进化成 HP350 的另一种敌人，会更加棘手。解决掉杂兵后既可以拉开距离与 SYBIL 打游击战了。

胜利后还需要解决掉在地上痛苦爬行的 SYBIL，入手新技能“HELP”。之后从右侧的楼梯下去，乘坐快艇前往下一区域。

## 第三章 CHAPTER 3

剧情后来到一片沙滩，这里相当于是女主角 RED 的个人据点，可以点播音乐、玩入手的道具，还有一些挑战关卡，不过前期都没什么用。在下方选择“RETURN”后回到摩天楼。

存档点处有场小战斗，注意投掷炸弹的敌人，一旦游戏画面上出现 RED 的画像就证明 RED 已被锁定，靠近后它就会连续发射炮弹，伤害不小，建议利用障碍物与之迂回，再利用战术模式将其击杀。

继续往前走会遭遇地雷兵，这种兵会在地面上丢出一个范围红圈，数秒后爆炸，红圈范围很广，普通移动很难回避，只能利用瞬移来躲开。

进入高层建筑后乘坐电梯上楼。电梯上会有场强制战斗，需要玩家解决掉 2 个投掷炸弹的敌人还有一些杂草怪。由于场地狭小敌人众多，玩家可能会感到有些吃力，此处需要玩家对技能有比较良好的组合搭配，比如为主动技能“Jaunt（冲刺）”搭配上“Switch（魅惑）”，在连续使用冲刺回避敌人攻击时同时可以减少伤害；技能方面使用“crash+crash+breach”可达成 combo，伤害也很出色。

来到高层后直走可以来到一个披萨店就餐。走剧情的话就上楼梯继续坐电梯。出来后的战斗优先解决 CHEERLEADER,FETCH 追得很紧，被啃一口神疼，尽量用魅惑的技能去



牵制它的行动。

乘坐电梯来到塔楼，往前走时会遭遇巨大机器人的袭击。此时是打不过它的，我们惟一能做的就是控制 RED 一边清理障碍物一边往前跑，沿途杂兵不用与之纠缠，引诱巨大机器人将它们解决即可。

塔顶的战斗是个难点，杂兵数量和种类都很多，囊括了移动速度超快的 FETCH、远程投弹兵、回血的杂草等等，由玩家来全部解决小有难度，但是我们可以利用从天而

降的巨大机器人触手来帮我们干掉它们。掌握好触手下落的时机，在落下时瞬移回避即可消灭掉周围的敌人，只是时机把握要很准确，否则被触手扎一下可是相当疼的。

战斗胜利后继续往上走，乘坐电梯上楼。坐电梯时当晶剑说话的时候触手同样会来攻击 RED，注意移动。

来到顶层，经过存档点后是本章的 BOSS 战。

BOSS “THE SPINE” 血量高达 3000，主要攻击手段就是长时间发射子弹，障碍物撑不了几次，并且时不时地，触手还会落下砸 RED，很难对付。我个人的打法是开场后立刻冲到 BOSS 面前 “crash+crash+breach+breach”，然后马上退回到障碍物后面迂回等待战术槽重新充满。一般来说在 BOSS 还在发射子弹时战术槽就会满，而此时障碍物差不多也就到极限了，进入战术模式往左侧的障碍物后移动，再拖延时间直到战术槽蓄满。重复上述步骤一点点磨掉 BOSS 血量即可。BOSS 血量每下降差不多 800-900 左右就会掉落可恢复能量的 CELL，最好开战术模式去吃，否则很容易被触手追击的。

胜利后进入 BOSS 体内直走到尽头消灭心脏。

## 第四章 CHAPTER 4

这章的任务是分别前往左侧的信号塔和右侧的档案馆去开启机关（OVC TERMINAL）。两边都是一本道，跟着敌人以及指示前进即可。信号塔的敌人大多为杂草 +FETCH+YOUNGLADY，档案馆则是 CREEP+CHEERLEADER+SNAPSHOT。在档案馆的左上方可触发洗手间剧情，另外在档案馆战斗时，使用战术模式会受到干扰，导致玩家看不清敌人所在位置，这个就只能靠玩家自己的记忆了。

两边机关全部开启后，就可以返回原本的大厅。此时大厅中出现 HP1000 的敌人 JERK，当然对此时的玩家来说根本就是小菜一碟了。

胜利后进入前方的大门，调查两具尸体后，移动到左上方的玻璃管处，调查后前往下一区域。




## 第五章 CHAPTER 5

一进场就有场小战斗。胜利后往下走，在 BOX OFFICE 内有个 OVC 可调查，这里的敌人需要先消灭障碍物后才能攻击到。从 BOX OFFICE 出来后往右下方前进，进入 GOLDWALK THOROUGHFARE。

下一区域可看到不少正在工作中的机器人，虽然以玩家当前的实力并不难应对，不过假如玩家不靠近它们的话它们也不会出手攻击的。继续往前走会遇到一大片被障碍物阻挡起来的区域，需要一边破坏一边前进，同时小心隐藏在障碍物内的敌人。

找到摩托车后会出现名为 “PROCESS” 的敌人，这个敌人血量并不高，但会在地上埋下追踪地雷，被炸一下就是一半的血，并且敌人本体只会在攻击后才会现身，所以关键在于保持移动回避，被地雷追上就开战术模式消灭。




乘坐摩托车前往研究所，先在电脑终端处存个盘，然后进入右侧的 COURTYARD。这里布满了敌人，玩家要做的就是在不碰到敌人的前提下前往正下方的出口，路线很清晰，只需注意在 YOUNYLADY 背对自己时行动即可。一旦碰到敌人就会被秒杀。

离开 COURTYARD 后往前走，对面会看到一只 JERK，这块战斗区域非常狭小，敌人给予的伤害也巨大，尽量选择战术模式下的背后攻击，如能附带眩晕效果更佳。

之后会遇到一个带路的小机器人 PROXY，跟着它来到一个有众多传送门的区域，进入第一个门后，再返回出来时的那道门，之后就依次进入各个小区域的传送门即可。

名为 “MAN” 的敌人在接下来的区域会频繁大量出现，玩家一定要留着战术槽优先解决掉他们丢出的炸弹，被炸一下很有可能就直接挂了。遇到多个敌人一起时尽量将它们引诱开来单独解决，眩晕和魅惑在此处非常有效。

走过一段长长的红色走廊，接下来就是最终 BOSS 战了。开战前需要玩家重新配置攻击技能。BOSS 的血量为 1000，但总计要打 4 次，也就是 4000HP，而且他和主角 RED 一样都可以使用战术模式，当他使用战术模式时 RED 就只能被动挨打，没有还手之力。毫无疑问，这场战斗拼的就是在战术模式下谁的伤害输出更大，所以战斗开始前的技能配置就显得非常重要。下图是我个人搭配的技能可以作为大家的一个参考。



这个组合的关键点是 “Void+Spark” 可以降低敌人防御力，连续按两次减防高达 325%，此时再配合上 “Crash” 的输出，2 击就可打掉 1000+ 以上的 HP，直接就 KO 掉 BOSS 的一个阶段。当然，由此一来，RED 的战术槽也基本是耗空了，因此要在一个技能槽上装配瞬移，快速与 BOSS 拉开距离，这样即便 BOSS 开启战术模式，在与 RED 拉近距离的途中也会消耗掉不少槽，由此一来 RED 会受到的伤害自然也就降低了。并且每打掉 BOSS 1000HP，他就会损失一个技能（这点同 RED 是完全一样的），所以越往后 RED 其实越安全，哪怕是最后牺牲 1~2 个技能也是值得的。

通关后选择 “BEGIN RECURSION”，可保留现有等级、技能、技能点数重新开始游戏，敌人的配置会整体提升一个台阶。

## 奖杯攻略

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 4/10 |
| 白金所需时间 | 15小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 2 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件条件 | 无 |

本作的白金难度不高，耗时也不长，主要时间是花费在完成各项挑战上，掌握好规律取胜并不算难。建议玩家一周目时只要照常通关一遍即可，顺便可解锁 News() 这个奖杯，剩下的奖杯都留在二周目时搞定。

**Plat()** 白金
取得条件：获得全部奖杯

**Drive()** 铜杯
取得条件：第一章通关

**Reisz()** 银杯
取得条件：第二章通关

**Spine()** 银杯
取得条件：第三章通关

**Kendrell()** 银杯
取得条件：第四章通关





情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

**Bracket()** 银杯

**取得条件：** 第五章通关

**Sandbox()** 铜杯

**取得条件：** 各种挑战各完成一个

**奖杯说明：** 本作共有6种类型的挑战，分别是速度挑战（Speed Test）、生存挑战（Stability Test）、战术挑战（Planning Test）、性能挑战（Performance Test）、代理挑战（Agility Test）和练习挑战（Practice Test），本奖杯只要求玩家各完成前5种挑战的各一项就可以。挑战的入口位于Backdoor内。

**Speed()** 铜杯

**取得条件：** 完成全部的速度挑战

**奖杯说明：** 共计6组挑战，要求玩家在限定时间内、使用指定的技能消灭敌人。难点在于限制了固定的技能，假如玩家对技能不太熟悉的话，一开始会感到比较痛苦。好在敌人出现的位置是固定的，多练习几次靠着背版也能打过。

**Stability()** 铜杯

**取得条件：** 完成全部的生存挑战

**奖杯说明：** 总计3组挑战，要求玩家在90秒内不死。因为不需要战斗，所以只要绕着场地边缘跑来躲避攻击就可以了，快被追上的时候就开启战术模式来躲避掉攻击，实在躲不掉的话再想办法将其消灭。

**Planning()** 铜杯

**取得条件：** 完成全部的战术挑战

**奖杯说明：** 总计7组挑战，要求在一次战术模式下消灭全部敌人，规划好行动路线就可以，没什么难度。

**Performance()** 银杯

**取得条件：** 完成全部的性能挑战

**奖杯说明：** 总计7组挑战，不限制时间，限制技能使用，消灭一定回数的敌人。相比上述几个挑战模式，性能挑战的难度要更高一些，因为战斗时间会拖得比较长，稳中求胜很重要。遇到多个敌人时，最好先清理出一个角落的安全区域，以便能安全恢复战术槽。





**Agency()** 银杯

**取得条件：** 完成全部的代理挑战

**奖杯说明：** 和RED的复制体战斗，总计3组挑战，不限制时间，不限制技能使用。Void()技能在本挑战中依旧有着奇效，建议装备的技能有Void()、breach()、Mask()，这其中Mask()只要到了冷却时间就用掉，能减少许多不必要的伤害，Ping()可以装在提升效果槽上。

**Anything()** 铜杯

**取得条件：** 在练习挑战中一回合至少造成1024点伤害

**奖杯说明：** 说明可参考Everything()的取得方法

**Everything()** 铜杯

**取得条件：** 在练习挑战中一回合至少造成2048点伤害

**奖杯说明：** Anything()和Everything()这两个奖杯都要求是在“练习挑战（Practice Test）”中完成，先使用Get()将敌人聚集到一起，再用Void()降低其防御力，最后使用Tap()或Spark()等范围攻击技能将敌人一口气消灭，同时解锁两个奖杯问题不大。

**Contest()** 金杯

**取得条件：** 达成全部挑战

**Bye()** 银杯

**取得条件：** 一周目通关

**Goodbye()** 金杯

**取得条件：** 二周目通关

**Bet()** 铜杯

**取得条件：** 开启1个以上的限制器选项完成5场战斗

**Dare()** 银杯

**取得条件：** 开启5个以上的限制器选项完成5场战斗

**Risk()** 金杯

**取得条件：** 开启全部10个限制器选项完成5场战斗

**奖杯说明：** 这三个奖杯可在二周目中后期时一口气完成，因为这个时候无论是技能还是MEM基本都学满了，应对起来不会很辛苦。Void()依旧是值得推荐使用的神技。

**Search()** 铜杯

**取得条件：** 查看5个完整的技能档案

**奖杯说明：** 具体拿法请查看Reveal()的取得方法。

**Find()** 铜杯

**取得条件：** 查看10个完整的技能档案

**奖杯说明：** 具体拿法请查看Reveal()的取得方法。

**Reveal()** 银杯

**取得条件：** 查看全部的完整的技能档案

**奖杯说明：** 上述3个奖杯与技能的使用直接挂钩，每个技能都对应了3份文档，全部解锁的条件是该技能在主动效果槽、提升效果槽、被动效果槽都装备并使用过一次，然后再在系统菜单处按△键查阅即可。不过由于本作是一本道流程，每场战斗都只能进行一次，所以玩家最好有针对性的从一周目就开始解锁已入手的技能的档案，否则有可能会拖到第三周目。

**Process()** 银杯

**取得条件：** 查看全部的完整的限制器档案

**奖杯说明：** 限制器的档案只要使用1次后就会解锁。该奖杯可在获得奖杯“Risk()”之后，到限制器的界面按△键查看即可。

**News()** 铜杯

**取得条件：** 调查10个不同的OVC装置

**奖杯说明：** 流程中就能看到许多OVC装置，看到时就随手调查一下，一周目就可解开此奖杯。

**Function()** 铜杯

**取得条件：** 解锁全部的技能

**奖杯说明：** 玩家升级至13级后可解锁。

**Limiter()** 铜杯

**取得条件：** 解锁全部的限制器技能

**奖杯说明：** 玩家升级至15级后选择解锁限制器即可。

**User()** 铜杯

**取得条件：** 解锁全部的提升效果槽和被动效果槽

**奖杯说明：** 玩家升级至20级后选择解锁果槽即可。

**Stack()** 铜杯

**取得条件：** 组成出一个消耗12点MEM的技能组合

**奖杯说明：** 只需要组合出一个消耗12点MEM的技能组合就可以，比如Tap()+Cull()+Void()。

**Memory()** 铜杯

**取得条件：** 解锁全部32个MEM

**奖杯说明：** 玩家升级至16级后选择解锁MEM槽即可。

**Self()** 铜杯

**取得条件：** 在主动效果槽和提升效果槽上放置同一个技能

**奖杯说明：** 玩家升到14级之后就可以重复学习已入手的技能，只要将一个技能分别装入主动效果槽和提升效果槽就可解锁。

**Align()** 铜杯

**取得条件：** 达到8级

**Focus()** 铜杯

**取得条件：** 达到16级

**One()** 金杯

**取得条件：** 达到24级

**奖杯说明：** 要想在二周目时就达到24级，玩家在一周目时就可以开启一些与Cell有关的限制器，二周目时在力所能及的范围内增加限制器数量，力求最大的经验值加成，再配合完成各种测试就基本差不多了。



# MENU

# 光盘目录

特别提示：本光盘中收录的 720p 高清影像请使用电脑观看。您也可以使用带有 DVD 播放功能的设备播放。特别收录内容除《潜龙谍影Ⅴ 原爆点》外均为数据内容，您可以通过 PC 打开，在光盘根目录下的“特别收录”文件夹即可找到。

## 特别收录

### 潜龙谍影Ⅴ 原爆点

全任务极限挑战

### 看门狗

奖杯“Read-only”QR 码扫描攻略

### 看门狗

全 ctOS 塔解锁视频攻略

## 新作影像集锦

血源诅咒
狱刃
RIME
撕纸小邮差 扩展版
教团 1886
活至黎明
狂野
孤岛惊魂 4
COD 先进战争
宿命
中土 摩多之影
刺客信条 大革命
彩虹六号 围攻
FIFA 15
异形 隔离
深忆历险
龙珠 超次元



















## 本期光盘特别附赠游戏壁纸

COD 先进战争、刺客信条大革命、教团 1886、晶剑等高清游戏壁纸。
【光盘中提供的壁纸均为 1080P 以上分辨率的高清图片】

**特别说明** DVD 光盘为 16:9 宽屏显示，建议您使用宽屏电视观看，并选择满屏拉伸模式，以便获得最佳的视觉体验。





-下载佳作-

墨西哥英雄大冒险 加强版

勇敢的心 世界大战

光之子

晶剑




-攻略宝典-

**最后生还者**

重制版

**无双大蛇2**

终极版

看门狗

**古墓丽影**

终极收藏版

**谋杀 灵魂疑犯**

秋叶原之旅2

-独家特企-

**透视PS4高清复刻狂潮**

欧罗巴魅影

**2014科隆展PS4展出点评**

# PS4专辑

VOL.3

PS4 SPECIAL

更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn
PS4专辑光盘定价：35.00元
本手册随盘附赠不能单独销售